2 TELJES JÁTÉK

DANGER AND OPPORTUNITY

ŰRSZIMULÁTOR A BABYLON 5 VILÁGÁBAN

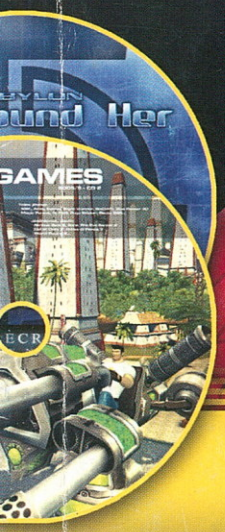
BATTLECRUISER MILLENIUM

KERESKEDELEM ÉS HARC A VILÁGŰRBEN

CD GAMES

12 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

- Fable
- Fahrenheit
- Blitzkrieg 2
- Dragonshard
- SIMS 2: Nightlife
- Black & White 2
- Xmen Legends II
- Ultimate SpiderMan
- Evil Dead Regeneration
- Heroes of the Pacific
- Dungeon Siege 2
- Myst 5

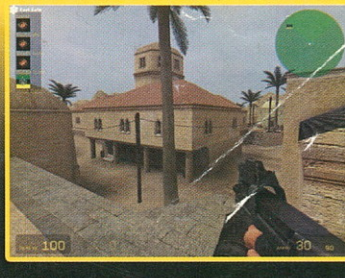


DEMO, VIDEO:

Serious Sam 2
World Racong 2
Call of Duty 2
Prince of Persia 3
Pro Evo Soccer 5

EXTRA AJÁNLATUNK:

RPG Maker XP
Total Game Control
VisErotic Candy
WoW Cleaner
DungeonDoom XP
HL2 - Sand of War 2



2005/5 - NOVEMBER

HATALMAS ÜNNEPI VÁSÁR!

>>>>> CD GAMES régebbi számok: **100 Ft**-tól

>>>>> PLAY ZONE régebbi számok: **200 Ft**-tól

>>>>> PLAY ZONE **dvd**-s régebbi számok: **500 Ft**-tól

>>>>> PC.GAMES cd-s régebbi számok: **100 Ft**-tól

>>>>> PC.GAMES **dvd**-s régebbi számok: **200 Ft**-tól

>>>>> Eredeti PC-s játékok **990 Ft**-tól

>>>>> Eredeti PS2 játékok **1990 Ft**-tól

RETRO BAZÁR

AMIGA, C64, SPECTRUM
ATARI, CPC... eredeti szoftverek
gépek és hardware kiegészítők.
SEGA és NINTENDO gépek.
MINDEN PÉNTEKEN!

SÁR - VÁSÁR - VÁSÁR

Eredeti játékok!
Nincs postaköltség!
Többszáz fajta újság!
Kitűnő karácsonyi ajándék!
Gyere és válogass kedved szerint!
Suli után itt a helyed!

CSAK ITT

GTA könyv

1800 FT!

VÁSÁR - VÁSÁR - VÁSÁR - VÁ

és még.....

pólók, poszterek
számítógépes játékok ereklyéi
extra kiadványok - gyűjtemények
CD és DVD dömping (újság nélkül)
retro PC-s és Amigás újságok 1992-től

helyszín: 1134 Budapest, Lehel út 12/a

időpont: 2005. nov.18-tól 2005. dec. 20-ig

hétfő-szerda-péntek 14-19h-ig
szombat 12-18h-ig
bronz, ezüst és arany vasárnap 12-18-ig

részletek, további információ a 06-1-379-79-89 számon....

Sziasztok!

Kicsit mindig nehéz az intro író dolga, hiszen mi egyébről is lehetne beszélni, mint az aktuális szám tartalmáról, vagy éppenséggel az előző hónap történéseiről. Most azonban tekintsünk inkább előre, hiszen itt vannak a nyakunkon az ünnepek, a vásárlás lázában él mindenki. Ehhez szeretnénk mi is hozzájárulni, amolyan ünnepi ajándékként egy nagy, több mint 1 hónapig tartó vásárt rendezünk, melyen eddig soha nem látott kedvezményekkel lehet hozzájutni friss, vagy akár régebbi számaikhoz is. Azonban nem csak mi leszünk jelen, hanem a PC.GAMES és a PLAY ZONE lap is beveti minden erejét a vásárlók kegyeiért, érdemes lesz meglátogatni minket, hiszen ennyi fajta újságot egyszerre nem kaphattok meg máshol, ilyen nagy kedvezményekkel. Azonban itt még nem ér véget a történet, hiszen rengeteg más, játékokkal kapcsolatos dolgot is beszerezhettek majd nálunk, nagy kedvezménnyel lesznek majd PC-s és konzolos játékok, poszterek és egyéb vásárfiák is, csak győzzétek majd erővel hazacipelni a sok cuccot. A részleteket megtalálhatjátok lapunkban, várunk szeretettel mindenkit a vásárban, kár lenne kihagynotok ezt a remek alkalmat.

Most pedig azért egy pár szó erejéig suhanjunk végig a lap tartalmán, hiszen botorság lenne kihagyni egy ilyen lehetőséget, amikor ennyi nagy programról eshet szó. Nagyon vártuk a Fahrenheit izgalmas fejtörőit, a Blitzkrieg 2 nagy csatáit és a Dungeon Siege 2 kalandjait, most sikerült is beszorítani mindegyiket jelen lapszámba. De itt van a Dragonshard, a Fable és persze a Black & White 2 is, hogy el ne feledkezzünk róla. Ha pedig a mutánsokat kedvelitek, velünk van az X-Men 2 és persze maga a Spider-Man is. Egyszóval izgalmas számnak nézünk elébe, nincs is más feladatunk, mint jó szórakozást kívánni hozzá.

IGDG!

TARTALOM

Bemutatók

5 Elder Scrolls IV: Oblivion
6 Serious Sam 2

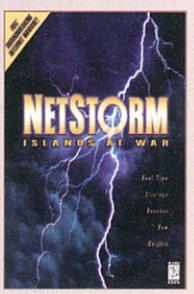
Végigjátszások, Guide-ok

8 Fahrenheit
14 Blitzkrieg 2
22 Fable

28 Black & White 2
34 Xmen 2

40 SIMS: Nightlife
46 Dragonshard

52 Ultimate SpiderMan
54 Dungeon Siege 2
66 Evil Dead: Regeneration
74 Heroes of the Pacific
76 Myst V: End Of Ages



Ha az igazi klasszikus real-time stratégiákról esik szó, akkor feltétlenül meg kell említenünk a Netstorm - Island War-t, mely megjelenésekor igazi unikumnak számított a stratégiai vonalon. A játékban egy lebegő szigetekből álló világban harcolunk paptársaink ellen, akiket legyőzve egyre fejleszthetjük tudományunkat, és persze növelhetjük birodalmunk kitermelő kapacitását is. A következő számban leközölt játék mellé ismét ráadás vár bennetеket, az Ahrimans Prohpercy személyében.

A következő számunk 2005 december 23-án jelenik meg.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913, 369-2779
e-mail: cdgames@cdgames.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 379-7989

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon:
Ultimate SpiderMan

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Hogyan máshogy is konferálhatnék fel egy játékot, amely évek óta milliónyi szerepjáték-rajongó szívét dobbantja meg, s amelynek még a kiegészítői is kultikus darabnak tekinthetőek, nem is beszélve az alapjátékról… Gyanítom, jó esély van rá, hogy a nemsokára debütáló The Elder Scrolls IV: Oblivion ismét ezen kaszt fennkölt tagjai közzé verekedje be magát, immár konzolon is. Gyönyörű grafika, újraírt motor - és ez még csak a kezdet.

Baj van a királyságban

Legalábbis erre utaló jel lehet, hogy kalandjaink kezdetén egy börtönben ébredünk, ahol is hamarosan búsan konstatálhatjuk a kegyetlen sors igazságtalanságát, ismét csak nehéz napok várnak ránk, s ezúttal már az egész királyság léte a tét. Tamrielben ugyanis nyugtalanító hírek kaptak szárnyra, megnyílt az Oblivion kapuja, s ezen át démonok tucatjai vetik rá magukat a civilizált világra. Persze ezzel csak az foglalkozik, akit érdekel, hiszen a fejlesztők ismét nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy hatalmas bejárható világot hozzanak létre, ahol direkt küldetések nélkül is igen jól érezhetjük magukat. Apropó távolságok: az előző részek igen nagy közutálatnak örvendő utazási rendszere végleg kileheli a lelkét, mostantól ugyanis mindezt gyorsan és minden bonyodalom nélkül tehetjük meg.

Vizuális kavalkád

A Morrowind eddig sem tartozott a csúnya játékok közösségébe, de amit eddig az új részből látni lehetett, az egész egyszerűen csodálatra méltó. Hatalmas erdők, városok, várak, s maguk az emberek is - tehát minden gyönyörűen lett kidolgozva. Nem beszélve az arcokról, amelyeken mindig valamely érzelem vagy állapot tükröződik: harag, barátság, vagy akár részegség. Minden valószínűség szerint az év grafikája díjra igen jó eséllyel pályázhat idén a játék. Ennek egyelőre - legalábbis a pletykák szerint - az tűnik a hátrányának, hogy ehhez mérten irtózatos gépkövetelménnyel is számolhatunk, ami valljuk be, nem mindig esik jól meggyötört pénztárcánknak. A képeket továbblesve azonban attól tartunk, ismét fizetni fogunk, mert ezt bizony nem lehet majd kihagyni.

Harc és mágiarendszer

Mi különbözteti meg egymástól a konzolos és a PC-s RPG-ket? Többek között a harcrendszer, amely teljesen újjá lett írva, így aztán jóval akciódúsabb csatákra van kilátásunk. Persze azért nem kell valami Mortal Kombatra számítani, de igenis árkádosabbak lesznek az összecsapások, ahol ugyan a pontjaink elosztásától függően sebzünk egy-egy támadás során, de rajtunk áll, hogy milyen támadással, hogyan viszünk be egy találatot. Hasonló a helyzet a blokkolásnál is, hiszen innentől fogva a pajzsra is igen nagy szerep hárul. Lehetőség lesz még speciális mozdulatok és kombók bevitelére, de számíthatunk átdolgozott mágiarendszerre is, amely jóval látványosabb varázslatokat tesz lehetővé

NPC-k

Szintén sok meglepetés fogja érni a kezdő kalandozót a nem játékos karakterek részéről, mivel az új AI igencsak okosnak tűnik. A fejlesztők elmondása szerint mostantól ők is élik a maguk életét, sörözgetnek, dolgoznak, s ha éppen agyukra ment valaki, akkor harcba bocsátkoznak, akár a városőrökkel is, méghozzá tömegben, merthogy ők is tudják: sok lúd disznót győz. Ráadásul képesek azt is érzékelni, ki barát, ki ellenség, így aztán ha nem tetszik a képünk, szóba sem állnak velünk, de az eddigiektől eltérően immár figyelembe veszik rangunkat s hírnevünket is.

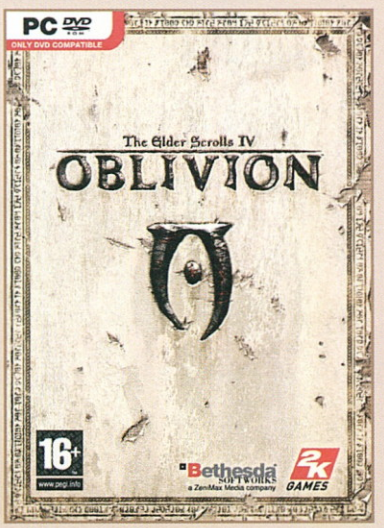
Összefoglalásképp elmondható, hogy az új Elder Scrolls sokban szakít az eddigi hagyományokkal, ám megpróbálja az eddig is hozott minőséget még inkább felülmúlni, mindezt úgy, hogy kijavították a játékosokat bosszantó hibákat, s gyakorlatilag az egész programot újraírták. Sajnos a megjelenés időpontjáról még nincs pontos információnk, az azonban biztosnak tűnik, hogy már a karácsonyfaizzók fényénél összefuthatunk a pokol démonaival. Úgy legyen.

Retee

Konzol belőve?

Legalábbis egyes állítások szerint. Az azonban tény, hogy több olyan újítás is be lesz vezetve, amelyek leginkább a leendő Xbox 360 - és esetleg PS3 - tulajoknak kedveznek. Nem kell semmilyen háttér-információval rendelkezni, mivel semmilyen, az előző részekből táplálkozó történettel nem fogunk összefutni, akciódúsabb, kissé árkádos harcokra számíthatunk, s maga a játékmenet is valószínűleg sokkal pörgősebb lesz. Ez persze nem feltétlenül baj, hiszen mindez nem csak negatívumként csapódhat le, de mindez majd csak a megjelenés után fog tisztázódni.

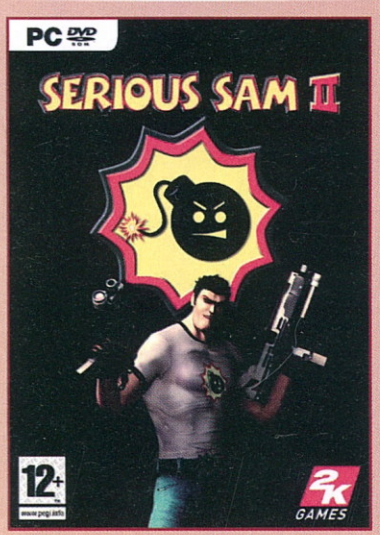
- **CD Link: Háttérképek**
- **Fejlesztő: Bethesda Softworks**
- **Kiadó: 2K Games**
- **Megjelenés: 2005. ősz**
- **Kategória: RPG**
- **Honlap: www.elderscrolls.com**



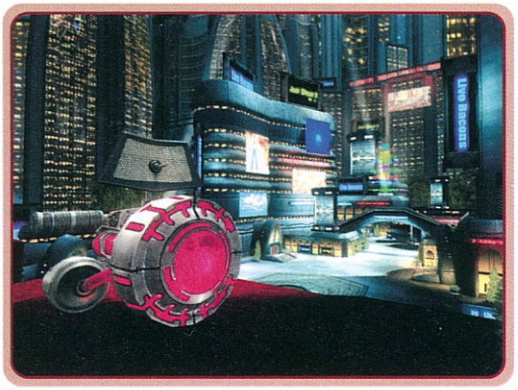
SERIOUS SAM 2

Néha elmélázik az ember azon, hogy vajon mennyire is változtak meg a játékok az elmúlt tíz-tizenöt évben. Természetesen ami például a grafikát illeti az egyértelmű, hiszen csúcskategóriás programok 2-3 év múlva már kimondottan rondának tűnnek, bármekkora felhajtás is övezte őket a maguk idejében. Azonban nem szabad elfeledkezni a reális tényező bevezetéséről sem, hiszen míg anno egy fallabda program is napokra bebolondította az embert, ma már elvárjuk, hogy minden úgy menjen, vagy legalábbis nagyon hasonlóan, mint az életben. Ettől függetlenül tény, hogy a Pingu vagy a Moonhunt világszerte rendkívül népszerű, aminek pedig csak egy oka van. Szórakoztat, s ez az, ami alapvető lenne minden projektnél - és ami mégis sokszor hiányzik. Talán ezért lett híres a Serious Sam is, hiszen itt sincs másról szó. „Csak" egy szórakoztató FPS-ről. Most pedig közeledik az ideje, hogy megjelenjen a második rész, ennek apropójából ideje ránézni, hogy mire is számíthatunk.

- **CD Link: Demo**
- **Fejlesztő: Croteam**
- **Kiadó: 2K Games**
- **Megjelenés: 2005. november**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.serioussam2.com/sam_home.html**



Seious Sam, a második, amelynek jogosságán bizony sokan vitatkoznak mostanság. Az SS1 sikerei után ugyanis megjelentették az SS-2-t is, ám ezt a későbbiek során névleg kiegészítővé avanzsálták. Ez mondjuk meglehetősen furcsa produkciónak bizonyult, hiszen ott nem csak 1-2 új pályáról, hanem egy teljesen újraírt formuláról volt szó, de hát ez legyen a legkisebb bajunk.



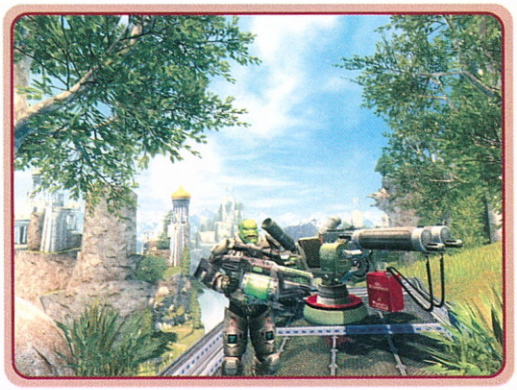
Visszanyúlva az előző gondolatsorhoz, a Serious Sam bizony nélkülözött minden realitást, sőt gyakorlatilag agysejtjeinket is abszolúte kímélte, ami egy-egy hosszú nap után kellemes felüdülést jelentett az ember számára, hiszen más játékokkal való időtöltés néha bizony felér három-négy barátságtalan matekóra kihívásával.. Itt azonban erről szó sincs: lényegtelen történet, lényegtelen részletek, egy dolog volt fontos: lőni - mindenütt, mindenkit, mindenhogy. Elképesztő számú ellenfél - némelyiktől a röhögés kapta el az embert - morbid humor és csúcs-szuper fegyverek. Valami ilyesmire kell számítani a második epizódnál is, hiszen a Croteam brigádja nem kívánta alapvetően megváltoztatni a játékot, megelégedtek némi modernizálással.

Grafika

Főhősünk tehát visszatér az előzőleg már otthagyottnak hitt világba, ahol minden eddiginél keményebb és nagyobb ellenállás vár rá, s ezáltal ránk is, ám e mellett persze változásokra számíthatunk a külcsínben is. Igaz, most sem ez lesz a lényeg. Ettől persze még fontos, hogy ne ugyanazt lássuk, mint pár éve, és bizony az előzetes képek alapján nem is lesz okunk a panaszra. Az újraírt grafikai motornak hála, 2005-ös színvonalon durrogtathatjuk az ellenállókat, és ha nem is beszélhetünk eget verdeső vizuális élményről, a célnak tökéletesen megfelel; a legszőrösebb szívű tanítónénik is megítélnék neki az erős négyest. Ez pedig kellemessé fogja gyúrni a körülbelül negyven új pályát, amelyek között megtalálhatjuk a tundrát, de benézhetünk néhány futurisztikus városba, vagy éppen egy vulkán belsejébe is.

A gonoszok

Akik ismét sokan vannak, és ismét meglehetősen fura tagok is fellelhetők a kötelékben. Negyvenöt új rémség vár ránk ugyanis a pályákon, mellettük pedig néhány régi klasszikussal is összefuthatunk. Az újak között találhatunk például fejetlen kamikázékat, akik röhögve próbálnak nekünk csapódva kirobbanó sikert elérni, de tiszteletüket teszik az amerikai futballisták is, akik megunva a sport által kínált "csekély" agressziót, inkább rajtunk próbálják formába hozniuk magukat. Ez azonban csak a kezdet, van itt mindenféle más érdekesség is, a gyorséttermek műanyag kavalkádjába belefáradó lelkibeteg teremtmények, és a pénzhiányos bohócok számára sincs jobb program, mint a mi terrorizálásunk. Az előzetes hírek szerint adódnak olyan helyzetek, ahol több százan támadhatnak ránk egyszerre, persze ez attól tartok, némi gépigényt is feltételez, de bízzunk benne, hogy nem csak a NASA munkatársainak jelent



majd kellemes kikapcsolódást a progi. Persze ahhoz, hogy egy ekkora hadsereget brutálisan szétlőhessünk, szükség lesz erőteljes fegyverekre, és az immár igénybe vehető harci járművek sokaságára is. Úgyhogy nézzük is meg, hogy mi velük a helyzet.

Az arzenál

Az előző epizód egyik legnagyobb húzása a kissé futurisztikus vagy éppen totálisan használhatatlannak hitt fegyverek bevetése. Nos, ezúttal sem lesz okunk panaszra, hiszen tizenöt halálosztó tárgy áll a rendelkezésünkre, amelyek egy része már az előző részben is használatos volt, de találkozhatunk átdolgozott darabokkal, valamint teljesen újakkal is. Érdemes megemlíteni a klasszikusokat - Minigun, Plasma Rifle, Colt, Grenade Launcher, Uzi, Rocket Launcher, de tegyünk említést a kissé idióta, viszont látványos vérengzésre képes speciális bumerángról, a dupla-shotgunról, a körfűrészről, vagy éppen a különböző bombák fajtáiról, amelyek tömegeket változtathatnak pillanatok alatt porhanyós állapotba. No és persze néhány jármű is képes közvetlen vagy közvetett sebzést okozni, de erre térjünk vissza később. Egy szó, mint száz ismét csak lesz mivel legyakni a szerencsétleneket, méghozzá igencsak vérbő formában.

A járművek

Ahogy már említettem ezúttal lehetőségünk lesz különböző járművek fedélzetén is utazni. A jármű szót azonban talán jobb lenne idézőjelbe tenni, mivel igen változatos darabokra van kilátás. Itt van például a Velociraptor, amelynek ugyan nincs páncélzata, viszont jól néz ki és gyors is. De kipróbálhatjuk a tüskés Rollerball-t is, amelynek közepébe beülve szépen elgurulhatunk valamerre, miközben a hatalmas tüskék útjába beálló bolondok kellemetlen meglepetések sorozatával fognak szembesülni. Ez azonban csak a kezdet, hiszen lesz itt ufó, sima és speciális bombázó, támadóhelikopter, „vadászrepülő", és Barracuda is, amelyek komoly segítséget fognak nyújtani akár a harcban, akár a néha elkerülhetetlen menekülésben.

Online móka

No és persze ne hagyjuk ki a többjátékos mód ma már kötelezőnek mondott vonulatát is, amely biztosan sok játékost fog hetekre magával ragadni, hiszen nincs is jobb dolog, mint a másikat szétlőni.. Bár túl sok információt ezen részről még nem csepegtettek el a srácok, ám az már biztos, hogy mint PC-n, mind Xboxon lehetséges lesz online ölni egymást.

Vezérek is feltűnnek

Mint már említettem, bizonyos részeken egyszerre akár több száz (a hírek szerint egész pontosan 300) szörny próbál minket lekaszabolni. Köztük is a legveszélyesebbek a „vezérhímek", akik tábornok módjára irányítják a közkreatúrákat. Éppen ezért a legfontosabb feladatunk ezek lemészárolása lesz, mivel haláluk után a többiek erőteljesen ostoba kategóriájúvá válnak, nem hangolják össze támadásaikat, és sokkal könnyebben végezhetünk a szép számú sereggel.

A mindenki-mindenki ellen, és a csapat-csapat ellen biztosnak látszik, de talán még cooperative módra is van kilátás.

Vár ránk a kasza

Hogy kaszást játszhassunk. Hiszen ahogy már fejtegettem, itt aztán tényleg nem lesz szükség különösebb agytevékenységre, mindössze egy képzett mutatóujjra, és indulhat a móka. A Croteam-es srácok megtették, amit megkövetelt a haza, tehát feljavították a grafikát, megszórták a pályákat új szörnyekkel és fegyverekkel, ezek mellett pedig bevezettek néhány jónak tűnő újítást, mint a vezérek vagy éppen a járművek használatát. Azt hiszem komoly esély mutatkozik arra, hogy a második epizód komoly sikereket ér el idén. Nekünk pedig már csak egy-két hetet kell várnunk arra, hogy teljesen konkrétan tesztelhessük a végeredményt.

Retee

Már kinn van a demó!

Tekintve, hogy nincs már sok idő a megjelenésig, a 2KGames úgy döntött, hogy a nép elé tárja az első demót is. A béta egy pályát tartalmaz a Seriousopolis Uptownt, azonban minden fegyver fellelhető, és persze az új kreatúrák némelyike is tiszteletét teszi. E mellett még járművekre is pattanhatunk, úgyhogy megéri kipróbálni, még ha a megjelenés nincs is már távol. Valószínűleg valamelyik korongunkon rá is lelhettek, a kezdődő őszi estékre tökéletes elfoglaltságot garantál.

FAHRENHEIT

Lucas Kane nem is sejtette, hogy az élete pillanatokon belül örökre megváltozik. Munka után nem ment rögtön haza; mióta szakított barátnőjével, nem volt kedve túl sok időt egyedül tölteni a lakásban, amely nemrég még a közös otthonuk volt. Beült inkább egy kellemes dinerbe, hogy emberek között legyen, de mégis egyedül tudjon maradni. Shakespeare-t olvasott, rendelt egy tál ételt, és egy üdítőt. Ez az a pont, ahol megszűnt számára a külvilág. Csupán egy másodperc telt el, és mire kinyitotta a szemét, az étterem mellékhelységében, egy halott férfi fölé görnyedve találta magát. Egy ember fölött, aki az imént még pár asztallal tőle békésen vacsorázott, és most itt feküdt vérbe fagyva. Egy ember fölött, akit ő ölt meg.

- **CD Link: Trainer**

- **Fejlesztő: Quantic Dream**
- **Kiadó: Atari**
- **Megjelenés: 2005. szeptember 16.**
- **Kategória: Kaland**
- **Honlap: www.fahrenheitgame.com**

A játék, de inkább úgy fogalmaznék, a film elején (a rendkívül hangulatos főmenüben New Movie - azaz Új Film indítása opciót választva tudjuk elindítani a játékot) a bevezetőben már felvázolt alapszituációba kerülünk. A kalandjátékos beidegződéseket gyorsan el kell felejteni, itt nem, de legalábbis ritkán lesz alkalmunk aprólékosan, hosszasan megvizsgálni az adott pályát, azaz egy jelenetben/szekvenciában csak meghatározott időt tölthetünk el. Az első pillanattól kezdve nagyon észnél kell lennünk, és minden eshetőségre készen kell állnunk, ha jól szeretnénk teljesíteni, illetve, ha minél többet ki akarunk hozni a sztoriból. A legfontosabb tennivalók elvégzése után kisétálhatunk a jelenetből, azaz lezárhatjuk az adott küldetést, de így a sztori valamilyen szinten gellert kaphat, és nem látunk majd mindent, nem tudunk meg mindent, tehát lemaradhatunk valamiről. A film, annak ellenére, hogy a történet eleinte szerteágazónak tűnik, valójában lineáris, de egyrészt ezt az alkotók remekül leplezték, hiszen a jelenetek hossza dinamikusan változhat, attól függően, hogy mit teszünk, másrészt a történet számtalan módon érhet véget. A végső befejezés rögtön háromféleképpen is alakulhat, de a történet során, ha egy-egy helyzetben rosszul döntünk, akkor a négy játszható karakter közül a három fontosabb szereplő - Lucas Kane, Carla Valenti, és Tyler Miles - sorsa is megpecsételődhet (rajtuk kívül még Lucas bátyját, Markus-t irányíthatjuk párszor, rövid ideig). Hogy ezt elkerüljük, folyamatosan figyelnünk kell a képernyő jobb sarkában található állapotjelző változásait. Ez a jelző mutatja meg nekünk, hogy pillanatnyilag milyen az általunk éppen irányított karakter lelki állapota. A következő lehetőségek vannak: Neutral (közömbös, semleges), Tense (feszült), Stressed (stresszes), Anxious (nyugtalan, szorongó), Depressed (levert, depressziós), Overwrought (kimerült, elcsigázott), Wrecked (összezuhant). Lucas lelkiállapota a történet kezdetén - azaz a gyilkosság után - a semlegesről gyorsan leugrik

a depressziós szintre. A tetteinkért plusz, illetve mínusz pontokat kaphatunk, ezeknek a pontoknak megfelelő szintben feljebb, illetve lejjebb kúszhat a karakter állapota. Ha a jelenetből sikerül semleges állapotban kikerülni, akkor sikerült a legtöbbet kihozni a szituációból. A főhősök állapotát, a jelenethez tartozó feladatot a szereplők PDA-jában tudjuk megnézni bármikor, illetve itt azt is láthatjuk, hogy a sztori hány százalékánál tartunk éppen.

Az irányítás nagyobb részben nagyszerű, mondhatni zseniális, kisebb részben roppant bosszantó (a tutorial során, még a játék megkezdése előtt el tudjuk sajátítani). A kalandjátékos részeknél az elsődleges iránygombokkal tudjuk irányítani karakterünket, és ha olyan helyre lépünk, ahol valamit tehetünk/tennünk kell, akkor a képernyő felső részén megjelenik egy-, vagy több ikon, melyekben láthatjuk, hogy mire vonatkozik, és mit tehetünk, illetve egy irányt jelző vonal. Ilyenkor le kell nyomni az egér bal gombját, majd az ikonhoz tartozó irányba kell mozgatnunk az egeret a megadott cselekvéshez. Az ikonok a játék képernyőjén kívül - a széles vászon fekete csíkjában - jelennek meg, így semmit sem takarnak a képből, ezáltal még erősebb a játék filmes hatása, ráadásul ennél egyszerűbb, logikusabb irányítást mostanában nem nagyon láthattunk egy játékban sem. Ha beszélgetünk valakivel, akkor pár má-

TUDTAD-E?
Számtalan filmes utalás van a játékban, például Carla lakásában van egy Citizen Cage poszter, amely tiszteleg Orson Welles klasszikusa, a Citizen Kane (Aranypolgár) előtt.

sodperc alatt el kell döntenünk, hogy a 2-3-4-5 lehetőség közül melyiket válasszuk. Itt aztán nagyon észnél kell lenni, ha nem választunk, akkor vége a beszélgetésnek, és nagy valószínűséggel már nem is beszélgethetünk többet az illetővel. Sokszor a lehetséges kérdések/válaszok közül csak kettőt választhatunk, és utána véget ér a beszélgetés. A játék során előforduló akciójelenetekhez tartozó irányítási metódus már nem ennyire szimpatikus. Miután a képernyő közepén megjelenik a Get Ready! felirat, az elsődleges és másodlagos iránygombokat kell a megadott irányoknak megfelelően, minél gyorsabban lenyomni. Ha a képernyő közepén megjelenik egy skála, akkor a másodlagos iránygombok jobb és bal gombjait kell nyomogatni ütemesen, lehetőleg minél gyorsabban, hogy a skála elejéről induló vonalat a skála végéig pumpáljuk. Érdemes elsődleges iránygombnak a nyílgombokat, másodlagos iránygombnak a W-S-A-D billentyűket beállítani az opcióknál.

A jelenetek végén, illetve a fontosabb szakaszok lezárása után automatikusan ment a program. A jeleneteket akárhányszor végigjátszhatjuk, a főmenü „Chapters" opciójára kattintva. Ha nem sikerült mindent kihozni a szituációból, érdemes újra kezdeni a jelenetet, ekkor a főmenüben a „Continue" opciót kell választani. Mielőtt nekilátnánk a végigjátszásnak, még egy jó tanács. Játék közben általában nem lesz idő a végigjátszást olvasgatni, ha semmiképpen sem sikerül túljutni egy szakaszon, akkor érdemes megállítani a játékot, elolvasni a tennivalót, és lelkileg felkészülve tovább folytatni.

The Murder
Bónusz: -

Az áldozat felett görnyedünk, gyorsan cselekednünk kell, mielőtt az étkezőben ücsörgő rendőr elindul a toalettre. Először is emeljük fel a hullát (egér felfelé), majd

a bal és jobb gombok (másodlagos iránygombok) nyomkodásával húzzuk a szemközti fülkéhez. Menjünk a felmosóhoz, fogjuk meg, majd tűntessük el a földről a vérnyomokat. Vegyük fel a kést a földről. Menjünk a mosdóhoz, mossuk meg a kezünket és arcunkat. Mielőtt kimennénk, menjünk a piszoárok melletti automatához, és próbáljuk meg használni. Ez nem sikerül, ütögessük meg az oldalát néhányszor, ekkor kapunk egy érmét. Menjünk ki, üljünk le az asztalunkhoz. Együnk, igyunk, nézzük meg a másik poharat, majd a számlát, fizessünk, és álljunk fel. Menjünk a kijárat felé, dobjuk be az érmét a zenegépbe, majd menjünk ki az ajtón. Fussunk egyenesen, és szálljunk be a bal oldalon parkoló taxiba.

Investigation
Bónusz: -

Megérkezik Carla és Tyler, hogy megkezdjék a nyomozást. Menjünk be az étterembe. A képernyő jobb sarkában megjelenő ikon megmutatja, hogy mely szereplőre tudunk váltani éppen az Enter lenyomásával. Carlával menjünk oda a rendőrhöz, és beszélgessünk el vele. Az áldozatról, a tanúról, és a gyanúsítottról tudunk kérdezni. Váltsunk Tylerre, beszéljünk újra a rendőrrel. Menjünk az áldozat, és a gyilkos asztalához, és vizsgáljuk meg őket. Beszéljünk mindkét helyszínelővel, menjünk be a pult mögé, töltsünk a kávéból, és igyunk egy kicsit. Ezután menjünk az étkező végénél található telefonhoz, és hívjuk fel Tyler barátnőjét. Váltsunk Carlára, beszéljünk a helyszínelőkkel, majd üljünk le a tanú asztalához. Érdemes először róla kérdezni (You), majd amikor kiborul, akkor felvidítani (Cheer up). A beszélgetés után nézzük meg Lucas asztalát, beleértve a második poharat is. Nézzünk az asztal alá, ahol egy könyv lapul. Próbáljunk meg leülni a székre, ekkor Carla újabb nyomot talál. Menjünk be a toalettre. Nyissuk ki a középső wc ajtaját, nézzük meg az áldozatot. Ezután nézzük meg azt a toalettet, ahol Lucas ücsörgött a gyilkosság előtt. A földön vérnyomokat találunk. Ezután vizsgáljuk meg a felmosót. Váltsunk Tylerre, vele is nézzük meg az áldozatot, az ablakot, majd a mosdót, ahol Lucas lemosta magáról a vért. Mindenképpen meg kell találni a gyilkos fegyvert, több helyen is lehet, próbáljuk meg lehúzni a jobb-, és bal oldalon található wc-ket, ha nincsenek ott, akkor a bal oldali wc-ben találjuk meg a fal mélyedésében. Menjünk ki, lépjünk oda a helyszínelőkhöz, és beszéljünk velük újra. Váltsunk vissza Carlára, igyunk a kávéból, és menjünk ki a hátsó ajtón. Beszéljünk a hajléktalannal, először kérdezzünk róla (You), majd kérdezzük meg, látott-e valamit (Seen anything). Menjünk az étterem bejáratához, vizsgáljuk meg az ajtó előtt található vérfoltot. Menjünk be, beszéljünk Tylerrel (Leave), majd menjünk újra ki, és szálljunk be a kocsiba.

TUDTAD-E?
Angelo Badalamenti, David Lynch házi zeneszerzője komponálta a játék muzsikáját.

The Day After
Bónusz: 5

Keljünk ki az ágyból, álljunk a jobb sarkához, és vessük be az ágyat. Nézzük meg az éjjeli szekrényen található dolgokat, vegyünk be egyet a fejfájás elleni gyógyszerből. Menjünk a nappaliba, a telefon csörögni kezd, vegyük fel. Menjünk a fürdőszobába, zuhanyozzunk le, lépjünk a csaphoz, nyissuk ki a gyógyszeres szekrényt, kötözzük be a kezünket. Csukjuk be a szekrényt, menjünk a legközelebbi oszlop másik oldalához, ahol nézzük meg a tegnapi véres ruhánkat. Vegyük fel, vigyük a fürdőszobába, és tegyük be a mosógépbe. A nappaliban menjünk a CD lejátszóhoz, kapcsoljunk valami zenét. Ha gyorsan be szeretnénk fejezni a játékot, akkor igyunk a hűtővel szemközt található alkoholból, ha folytatni szeretnénk, igyunk a hűtőben található tejből. Nyissuk ki a konyhaszekrényeket. Menjünk vissza a hálószobába, lépjünk a szekrényhez, és öltözzünk fel. A nappaliban, a konyhapult előtt álló asztalról vegyük fel a kulcsot. Hamarosan megjelenik a már említett Get Ready! felirat a képernyőn, ha sikerül követni a képen megjelenő irányokat, akkor Lucas meglátja a közeli jövőt, amikor is egy rendőr kopogtat majd az ajtón. Azt is látjuk, hogy mi mindent kell majd megtennünk, hogy ne fogjon gyanút. Mivel mi előre gondolkodtunk, és ezeket már mind megtettük, nem kell kapkodjunk majd, ha a rendőr megjelenik az ajtónkban. Bekapcsolhatjuk a tv-t, ahol éppen rólunk van szó, illetve felvehetjük az ajtóban található újságot, de nem érdemes, mindkettő csak ront Lucas kedvén. Ha megérkezik a rendőr, nyissuk ki az ajtót. Mondjuk azt, hogy mi hangoskodtunk (It was me), majd engedjük be (No). Körülnéz, majd elmegy. Kövessük mi is, nyissuk ki az ajtót.

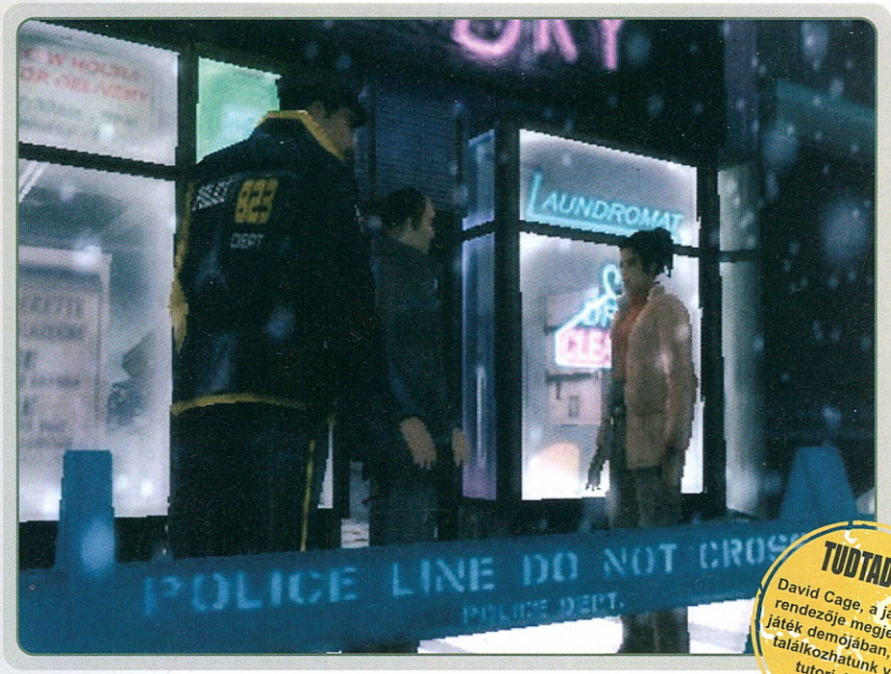
Confession
Bónusz: -

Menjünk egyenesen, amíg találkozunk Markus-szal, Lucas bátyjával. Beszélgessünk el vele, a beszélgetés közben válasszuk a gyógykezelés (Medical…) lehetőséget a rendőrség (Police…) helyett, majd a beszélgetés végén fogadjuk el a felajánlott ajándékot. Így kapunk egy plusz életet, melyet majd az akciójelenetek során tudunk hasznosítani. A következő pillanatban Lucas újabb eseményt lát meg előre, egy kisgyermek be fog esni a jeges vízbe. Menjünk egyenesen előre, ugorjunk be a gyerek után. Hozzuk fel, és miután megérkeztek a rendőrök, ne próbáljunk meg elszökni, lépjünk a gyerekhez, és kezdjük meg a mesterséges lélegeztetést.

Police Work
Bónusz: 15

Carlával menjünk fel a jobb oldali lépcsőn, nyissuk ki az ajtót. Menjünk egyenesen az irodánkhoz, egymás után ketten is megszólítanak minket, a beszélgetések után menjünk be az irodába. A szemközti asztal Carláé, lépjünk oda, és hívjuk fel Tylert. Ezután igyunk egy kis vizet, és ha van kedvünk, játsszunk egy kicsit az asztalon található Yo-Yóval. Nézzük meg a Tyler asztalánál található kosárlabdát. Üljünk le az asztalunkhoz, nézzük meg a fiókok tartalmát, majd kapcsoljuk be a számítógépet. Nézzük meg az emaileinket, a szokásos spam-ek mellett egy érdekes levél is vár ránk. Lépjünk be a rendőrségi adatbázisba, keressünk rá a levélben olvasott Kirsten szóra. Álljunk fel, és váltsunk át Tylerre. Keljünk fel az ágyból, menjünk át az ágy másik oldalára, és nézzük meg jól kedvesünket. Ha igazi ínyencséggel akarjuk indítani a reggelt, akkor a megjelenő szív ikonnak is adjunk egy

esélyt. Ekkor a kamera automatikusan visszaváltCarlára. Ha akarunk kicsit hallgatózni, váltsunk vissza Tylerre, majd ha eleget hallottunk, akkor újra Carlára. Hívjuk fel Tylert, és váltsunk vissza. Keljünk ki az ágyból, menjünk ki a nappaliba, és tegyünk fel egy lemezt. Menjünk a fürdőszobába, könnyítsünk magunkon, nézzük meg magunkat a tükörben, majd zuhanyozzunk le. Menjünk a hálószobába, lépjünk a szekrényhez, és öltözzünk fel. A nappaliban nézzünk rá kedvesünkre, és igyunk a kávéból. A beszélgetés során meg kell nyugtatnunk (Tender) majd meg kell győzzük (Convincing) kedvesünket, hogy nem esik semmi bajunk. Vegyük fel a kabátunkat, egy csókkal búcsúzzunk el, és menjünk ki az ajtón. A kapitányságon menjünk az irodánkhoz. Az ajtónál elkap a haverunk, akinek tartozunk, először próbáljuk meghatni, hogy legalább a barátságunkra legyen tekintettel (Friendship). Ez nem megy, tegyünk neki ajánlatot (Make offer). Menjünk be az irodába, beszéljünk Carlával, akasszuk fel a kabátot a fogasra, majd menjünk Carla után Garrethez. Az előző jelenetben talált bizonyítékokról kérdezgethetjük.



TUDTAD-E?
David Cage, a játék írója-rendezője megjelenik a játék demójában, illetve találkozhatunk vele a tutorialban is.

Alternate Reality
Bónusz: 10

Nézzünk szét a wc-ben, majd mossuk meg az arcunkat. Lépjünk ki az ajtón, forduljunk balra, és menjünk a folyosó végén található irodánkhoz. Menjünk be, üljünk le a székünkre. Nézzük meg a jobboldali fiókot, vegyük ki a tárgyat, amit ott találunk, ezzel újabb plusz életet kapunk. Ha csörög a telefon, vegyük fel, Tiffany (Lucas ex-barátnője) fel akar ugrani a maradék cuccaiért este, megkérdi, jöhet-e, válaszoljunk igennel. Ezután, ha ügyesek vagyunk, megtudhatjuk, mit gondol rólunk a kollegánk, illetve láthatjuk, hogy nemsokára csörögni fog a telefon, és a kollega feldönti a kávét. Pötyögjünk a számítógép billentyűin, majd a megjelenő rémkép után tegyük ezt újra. Ekkor tényleg csörög a telefon, meg kell néznünk az egyik számítógépet, ami nem akar működni. Menjünk ki az ajtón, majd a térképen jelzett kuckóhoz. Amint odaérünk, minden eddiginél rémisztőbb víziónk támad. A már említett akciójelenet következik, melynek során a megfelelő iránygombokat kell nyomogatni.

Reconstruction
Bónusz: -

A hullaházban csupán annyi a dolgunk, hogy az előző jelenethez hasonlóan a megfelelő gombokat nyomogassuk, hogy Carla le tudja vonni a megfelelő következtetéseket, a kórboncnoktól hallottak alapján.

Tyler & Kate
Bónusz: -

Megérkezett Kate, a pincérnő, hogy elkészítsétek a gyilkos fantomképét. A játék szempontjából aránylag lényegtelen, hogy mennyire sikerül a kép, de érdemes legalább 50-75%-os egyezést mutató képet készíteni.

Lost Love
Bónusz: -

Nincsen semmi kötelező feladat, nézz szét a szobában, és próbálj ki mindent, amivel feljebb tornászhatod Lucas kedvét. Többek között ihatsz, gitározhatsz, zenét hallgathatsz, püfölheted a homokzsákot, leülhetsz a számítógéphez, tévézhetsz. A gitározást és a zsákolást érdemes kipróbálni, legalább gyakorolhatod az akciójelenetek sikeres teljesítéséhez szükséges gomb nyomogatást. Miután feltornásztad Lucas kedvét ésvagy meguntad a felsorolt tevékenységeket, menj az ágyadhoz, feküdj le, és merülj álomba.

Hamarosan csöngetnek, megérkezik Tiffany. Engedd be, amikor leül, kérdezd meg, kér-e inni (Drink). Tölts neki, majd add oda neki a poharat. Kérdezd meg, hogy mi a helyzet vele mostanság (News), majd keresd meg, és vidd oda hozzá a dobozait. Az egyik a telefon bal oldalán van, aránylag kicsi doboz, és rajta vannak Tiffany nevének kezdőbetűi. A másik doboz a hálószobában van, a számítógéptől balra. Miután visszavitted a dobozokat, beszélgetni kezdtek. Először legyél vele őszinte (Sincere), majd érzékenyülj el (Sentimental). Kérdezd meg, hogy van-e valakije (Alone), majd miután megkér, hogy játssz neki a régi idők emlékére, menj a gitárhoz, és játssz neki. Ha nem rontod el a dalt, akkor már csak meg kell csókolnod (Kiss). Miután szeretkeztek, álomba merülnek, de Lucas-ra újabb rémálom tör. Nézzünk szét a szobában, majd menjünk ki az ajtón.

Hide and Seek
Bónusz: -

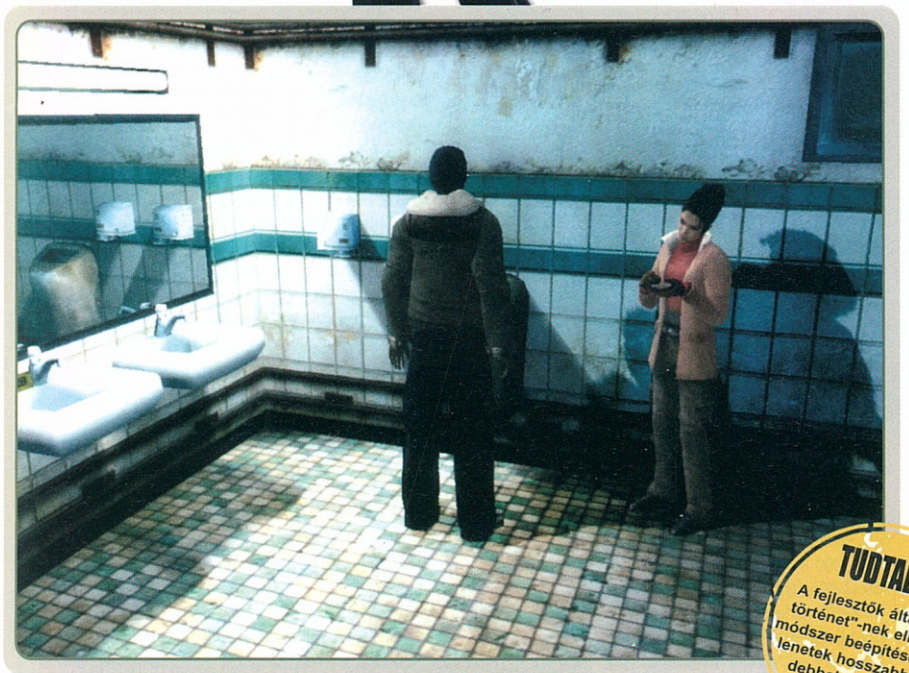
A temetőben vár rád Markus, a szülők sírjánál. Először ne menj oda hozzá, menj tovább az ösvényen, így újabb életet kapsz. Menj vissza az ösvényen, és menj oda Markushoz. Tedd le a virágot a sírra, beszélj Markusszal. Ezután egy visszaemlékezés következik, Lucas gyermekkori énjével kell kimenteni Markus-t és három barátját egy hangárból. Miután Lucas-t hátrahagyva a srácok elmennek bújócskázni, Lucas meglátja a jövőt, és konkrétan azt, hogy a játékra kiszemelt hangár fel fog robbanni. Menjünk előre, és haladjunk jobbra, a terület jobb sarkához érünk, és itt a kerítésen át tudunk mászni. Ezután átlósan balra kell haladjunk úgy, hogy az őrök ne lássanak meg. Ehhez a radart kell figyelni, ahol pontosan látszik, hogy melyik őrnek mekkora a látótávolsága. Újabb kerítéshez érünk, amelyen egy lyuk tátong. Másszunk át, majd menjünk átlósan balra, ahol egy domb mögött tudunk elbújni addig, amíg megjelenik egy teherautó. Menjünk gyorsan mögé, és addig haladjunk mögötte elbújva, amíg a két épület, és a két őr közé érünk (csak pár lépést kell megtenni). Hagyjuk, hogy elmenjen a jármű, menjünk előre a bal oldali épület végéig, ahol megtaláljuk a bejáratot. Menjünk be. Lucas szól testvérének, hogy menjen ki, ezután meghatározott idő alatt meg kell találjuk a három barátot. Az egyik a hangár jobb oldalán található lépcső mellett bújt el. Mondjuk azt neki, hogy szólunk az anyjának (Tell mother), ha nem jön elő. Menjünk fel a lépcsőn, haladjunk egyenesen, amíg az épület másik végében megtaláljuk a második barátot. Menjünk le a lépcsőn, és haladjunk átlósan balra, az épület túlsó végébe. Ott megtaláljuk a harmadik barátot. A jelenbe visszatérve Markus azt mondja, talált egy Agatha nevű nőt, aki valószínűleg segíthet nekünk.

Friendly Combat
Bónusz: 10

Carla és Tyler le akarja vezetni kicsit a feszültséget. Először válaszd Carlát, melegíts, ehhez két gyakorlatot kell végigcsinálnod. Utána ugyanezt játszd végig Tylerrel. Válts vissza Carlára, menj a ringhez, és kezdődhet a bunyó. Az nyer, aki először eléri a 10 pontot. A bunyó végén Tyler megkérdezi, hogy akarsz-e még egy menetet (Continue), avagy sem (Stop).

Debriefing - Carla
Bónusz: 10

Beszélünk a főnökünkkel, akinek előadjuk, hogy mi a feltevésünk az üggyel kapcsolatban. Az eligazítás után elválik Carla és Tyler útja, amíg Carla az alagsorba megy, hogy megkeresse a Kirsten-dossziét, addig Tyler a könyvről próbál meg minél többet megtudni. Az alagsorba lépve megtudjuk, Carla fél a sötét, szűk helyeken. Menjünk a rácshoz, kapcsoljuk fel a lámpát, majd nyissuk ki az ajtót. Ahogy belépünk, FPS-nézetben kell tovább folytatnunk utunkat, és folyamatosan figyelnünk kell, hogy Carla nyugodtan lélegezzen. Ehhez a másodlagos iránygombok közül a bal-, és jobb gombokat kell nyomogassuk végig a jelenet során, és az egérrel tudjuk irányítani hősünket. Először a jobb szélső szekrénysoron található tekerőt kell elforgatnunk, a következő sorhoz érve először a bal, majd a jobb tekerőt. Így szabaddá válik az utunk az alagsori terminálhoz. Ahhoz, hogy be tudjuk kapcsolni, menjünk a bal oldalon található szekrényekhez, először a jobb, majd hátul a bal oldali tekerőt kell használni, hogy a kapcsolóhoz juthassunk. Meg kell találni a dossziét tartalmazó háttértárolót, a terminától most jobbra kell elindulni. Először a bal oldali tekerőt, majd hátul szintén a bal oldali tekerőt kell aktiválni. Ezután vissza kell jönni a terminálhoz, újra a bal, majd a jobb oldali tekerőt kell használni. Már csupán a jobb hátsó tekerőt kell elforgatni, és szabaddá válik az út a dossziét tartalmazó diszkhez, melyet a jobb oldali szekrény hátsó részén találunk meg. Vegyük le a polcról, menjünk vissza a terminálhoz, és ott helyezzük az olvasóba.



Debriefing - Tyler
Bónusz: 40

Tyler Takeo könyvesboltjába megy, hátha sikerül valamit kideríteni a könyvről. Menjünk le a lépcsőn, majd egyenesen Takeóhoz. Próbáljunk meg beszélni vele, először nem vesz észre minket, valamit keresgél, próbáljunk meg köhintéssel magunkra vonni a figyelmet (Cough), majd kérdezzünk rá, elhagyott el valamit (Loose). Ekkor végre sikerül szóba elegyedni vele, kérjük meg, hogy segítsen nekünk, nézze meg a könyvet (Expertise), melyet az étkezőben találtunk. Miután azt mondja, hogy nem tud segíteni, fogadjuk el válaszát (Too bad) és induljunk el a lépcső felé. Takeo meggondolja magát, azt mondja, ha segítünk megtalálni neki egy könyvet, ő is segít nekünk. Ad egy könyvet, azt mondja, hogy az átadott és a keresett könyv ugyanabból a sorozatból származik. Menjünk a lépcső mögött található szekrényhez, amelyen egy nagyítót látunk. Tegyük le az imént kapott könyvet, és vizsgáljuk meg. Ezután tegyük le Lucas könyvét is, és azt szintén vizsgáljuk meg. Az egyik oldalon egy tollal írt ajánlást találunk. Amikor eltesszük a könyvet, kiesik belőle a könyvjelzőnek használt papírfecni. Ezt tegyük el. Ha megnézzük a Takeo mögött található nyitott könyvet és a lépcső felett található nyitott könyvet, arra jutunk, hogy a keresett könyv az épület legfelső emeletének jobb sarkában, a fehér lámpás szekció bal oldali végében található meg. Menjünk fel, vegyük le a könyvet, majd vigyük le Takeónak. Ezután kettőt kérdezhetünk tőle a könyvvel kapcsolatban.

Agatha
Bónusz: 25

Menjünk a második ajtóhoz a baloldalon, és csengessünk. Senki sem nyit ajtót, menjünk be. Menjünk egyenesen végig a folyosón, a legtávolabbi ajtóhoz, és lépjünk be. A nappaliból menjünk tovább Agatha hálószobájába. Megtaláljuk Agathát, aki azt mondja, toljuk át a kerekesszékével a madaraihoz. Mielőtt ezt megtennénk, menjünk az éjjeliszekrényhez, vegyük fel az ott található rózsafüzért, mely újabb plusz életet jelent. Ugorjunk még be gyorsan a toalettbe, és nézzünk körül. Ezután toljuk át Agathát a madaraihoz, ahol szóba elegyedünk vele. Beszéljünk arról, hogy valaki átvette felettünk az irányítást (Possessed), majd meséljünk neki a vízióinkról (Visions). Agatha megkér minket, hogy etessük meg a madarait. Menjünk az alacsony fiókos szekrényhez, és vegyük ki az eledelt az alsó fiókból. Etessük meg az összes madarat, és menjünk vissza Agathához, és beszéljünk neki a manifesztációról (Manifestations). Toljuk vissza Agathát a nappaliba, a totem melletti szekrény felső fiókjából vegyük ki a gyertyákat, és helyezzük el őket az asztalon található tartóban. Menjünk a konyhába, vegyük fel az asztalról a gyufát. Ezekkel gyújtsuk meg a gyertyákat, húzzuk be a függönyöket, kapcsoljuk le a lámpát, és üljünk le az asztal melletti

székre. Ezután újabb iránygomb nyomogatós rész következik.

Questions & Bullets
Bónusz: -

Beszélnünk kell a rendőrrel, aki a Kirsten ügyben nyomozott. A beszélgetés közben többször célbalövöldözéssel kell bizonyítanunk, hogy mennyire vagyunk talpraesettek.

Double or Quits
Bónusz: -

Iránygomb nyomogatós jelenet, meg kell vernünk kosárlabdában a havert, aki be akarja hajtani az adósságot.

The Storm
Bónusz: -

A játék talán legnehezebb akciójelenete, Lucas újabb víziójában darabokra esik szét a lakása, az iránygombok nyomogatásával kell elugranunk, lehajolnunk, stb. a felénk repülő cuccok elől. Közben néha a másodlagos bal-és, jobb iránygombokat is nyomogatnunk kell, ha megjelenik a szokásos kijelző. Érdemes úgy átjutni a pályán, hogy legalább 3-4 életünk maradjon. Miután vége a szenvedésünknek, megjelenik Markus, hogy gyorsan a bőrébe bújhassunk. Kopogjunk, majd törjük be az ajtót, szaladjunk az erkélyhez, és húzzuk fel Lucas-t.

Dark Omen
Bónusz: -

Először Carlát irányítjuk, végre láthatjuk az ő lakását is. Miután lezuhanyzott, menjünk ki a nappaliba, és vegyük fel a telefont. Tyler csörög, elmeséli, hogy nem jutott semmire a könyvben talált cetlivel. Carla azt mondja neki, hogy faxolja át gyorsan. Váltsunk Tylerre, faxoljuk el a cetlit, majd üljünk le a számítógéphez, és nézzünk fel az internetre (vagy nézzük meg az újságot). A híreket látva Tylernak beugrik, hogy valamilyen tőzsdei papírról lehet szó. Váltsunk vissza Carlára, öltözzünk fel, majd engedjük be az ajtónknál csengető szomszédot. Hozott bort, menjünk a konyhaszekrényekhez, vegyük elő a poharakat, és vigyük az asztalhoz. Beszélgessünk vele, szóba kerül Carla magánélete, és a szomszédunk nemi irányultsága, majd előkerül szomszédunk tarot kártyája. Nekünk kell kiválasztani 2-2-2 kártyát, sajnos az eredmény eléggé lehangolja Carlát. A beszélgetés

TUDTAD-E?

A fejlesztők által "gumi történet"-nek elnevezett módszer beépítésével a jelenetek hosszabbak/rövidebbek is lehetnek, a játékos tetteitől függően.

végén kapunk egy tippet, hogyan állapíthatjuk meg, hogy melyik bank papírjáról is van szó. Váltsunk vissza Tylerre, üljünk le az asztalhoz, kapcsoljuk fel a lámpát, és vegyük fel a fecnit. A lámpa fényét irányítva könnyen megtaláljuk a papíron talált vízjelet. Ezután már csak azt kell eldönteni, ki menjen a bankba másnap.

TUDTAD-E?
A pályákon elrejtett kártyákat megtalálva bónuszpontokat kaphatunk.

Face Off
Bónusz: 10
Lucas újra a munkahelyén van, a gépénél ül éppen. Meglátja, hogy hamarosan érkezik Tyler (vagy Carla, attól függően, hogy kit választottunk az előző jelenetben). Egy percünk lesz, hogy eltüntessük az áruló nyomokat az asztalról. Nézzünk be gyorsan a jobb oldali fiókba. Álljunk fel, nézzünk rá az asztal jobb sarkán pihenő papírdarabra, majd rejtsük el. Nézzünk rá a Shakespeare könyvre, és azt is rejtsük el. Ezután megérkezik Tyler. A beszélgetés során többször megjelenik a szokásos Get Ready! felirat, ha sikerül eltalálni az irányokat, akkor hallani fogjuk, hogy mire is gondol éppen Tyler. Megint újabb víziók kezdik gyötörni Lucas-t, Tyler egyre gyanakvóbbá válik. A beszélgetés végén Lucas kimegy a wc-be, hogy felfrissítse magát, addig kutassuk át az irodát, hogy megtaláljuk a könyvet, és a papírt, illetve tegyük el a tollat is az asztalról.

Back to Agatha
Bónusz: -
Menjünk be az ajtón, majd a nappaliba. Valaki megölte Agathát, és már jön is a rendőrség. Gyorsan menjünk a konyhába, vegyük fel a kést az asztalról. A madaras szobába vegyük elő az eledeles zacskót, amelyben találunk egy kulcsot. Nézzük meg a középső kalickát, majd nyissuk ki a kulccsal, végül vegyük ki az újságpapírt, és vizsgáljuk meg. Ezután gyorsan szaladjunk vissza a nappaliba, és mászszunk ki az ablakon.

Happy Anniversary
Bónusz: -
Sam megkér, hogy kapcsold be a sütőt, és tölts egy kis pezsgőt - amit a hűtőben találsz - a poharakba. Ezután táncolnod kell vele, a már szokott, iránygomb nyomogatós módszerrel, előtte tegyél fel valami lemezt. Közben Carla az ügyön dolgozik, benn az irodában. Az a feladat, hogy különböző bizonyítékokat kapcsoljunk össze, amivel kétségtelenül bebizonyíthatjuk, hogy Lucas Kane a gyilkos. Kétszer két bizonyítékot kell összekapcsolni, ami nem lehet nagy probléma. Például felveheted Tyler asztaláról a könyvjelzőként használt papírfecnit (Memorize), majd a Carla asztalán található banki papírt, melyet Lucas megpróbált elrejteni (Link). Ezután felhív Garret, aki újabb bizonyítékokat küldött email-ben, illetve faxon. Nézd meg az emailt, amelyben a tollról begyűjtött ujjlenyomatokat találod (Memorize), majd kapcsold hozzá a Tyler asztalán található ujjlenyomatokat (Link), melyeket az étteremben rögzítettek Garreték. Menj a telefonhoz, hívd fel Tylert. Tyler már eléggé összemelegedett Sam-mel, amikor megcsörren a telefon. Állj fel és menj a telefonhoz.

Bloody Washing
Bónusz: -
Lucas újabb gyilkosság szemtanúja lesz.

Confrontation
Bónusz: -
Tyler és Carla megjelenik Lucas lakásánál. Menjünk be, odabenn nyissuk ki a hálószoba és a fürdőszoba ajtaját. Újra Lucas-t kell irányítsuk, aki rájön, hogy Tyler és Carla fenn vannak a lakásában, de már későn, a kapunál körbeveszik a rendőrök. Minden eddiginél látványosabb akciójelenet kezdődik, a szokásos iránygomb nyomogatós módszert kell használni.

Captain Jones is Really Upset
Bónusz: -
A kapitány nagyon ideges, lehordja Tylert és Carlát. Az egyik kérdésére Carla, a másik kérdésére Tyler nevében válaszoljunk.

Fallen Angels
Bónusz: -
Markus templomában beszélgetni kell Agathával, majd meg kell küzdeni az életre kelt szobrokkal, a szokásos iránygomb nyomogatós módszer segítségével. Ezután beszéljünk Markus-szal.

Soap, Blood & Clues
Bónusz: 10
Beszéljünk Garretékkel, majd menjünk Tyler után a mosodába. Lépjünk a hullához, vizsgáljuk meg. Pár lépéssel feljebb nézzük meg a vérnyomokat, majd a női hullát. Menjünk az ajtó jobb oldalához, ott nézzük meg a szerszámosládát, és a vérnyomokat. Váltsunk Tylerre. Nézzük meg a két hullát, illetve a női hullánál vizsgáljuk meg a telefont. Nézzük meg a középső mosógép sor bal felső sarkában található gép tartalmát, majd a kulcsot a bejárati ajtóban. Beszélj Carlával, hogy végeztél (Leave).

The Fugitive
Bónusz: -
Lucas szeretne kicsit pihenni, egyetlen hely van csak, ahova mehet jelenleg, és ez Tiffany lakása, melyet körbevettek a rendőrök. Menjünk a rácshoz, és mászszunk fel, majd a második rácsra is. Várjuk meg, amíg a rendőrök nem figyelnek, és menjünk a szemközti ereszcsatornához. Mászszunk fel, oldalazzunk el a másik ereszcsatornáig (közben iránygomb nyomogatás), és azon mászszunk le. Menjünk a téglarakáshoz, vegyünk fel egy téglát, törjük be a jobb oldali ablakot, nyissuk ki, és mászszunk be. Feküdjünk le egy pillanatra az ágyba, majd álljunk fel. Újabb Get Ready! érkezik, és ha sikerül eltalálni a megadott irányokat, akkor láthatjuk, hol fogja biztosan keresni a hamarosan érkező Tyler Lucas-t. Menj ki a hálószobából, keress némi élelmet (van a hűtőben, a szekrényekben), menj a fürdőszobába, ahol újabb plusz életet találsz. Előbb-utóbb betoppan Tiffany, beszélj vele, hamarosan megérkezik Tyler is. Gyorsan menj be a hálószobába, és bújj el a szekrényben. Tiffany beengedi Tylert, aki körbenéz a lakásban. Az iránygomb nyomogatós módszerrel tudod elkerülni, hogy Lucas beparázzon.

Janos
Bónusz: 10
Látogassuk meg Jánost. Menjünk a második folyosóhoz a jobboldalon, menjünk az ápolóhoz, aki beenged minket. Nézzük meg a szimbólumokat a jobb oldali falon, és üljünk le az asztalhoz. János sok mindent elmond nekünk, amikor azt kérdi, mit akarunk egy bolondtól, biztosítsuk, hogy szerintünk egyáltalán nem bolond (Not Crazy). A beszélgetés után menjünk vissza az ápolóhoz, ekkor kellemetlen meglepetésként elmegy az áram, és kinyílik az összes cella ajtaja. Az alagsorban már megtanult módszerrel ügyeljünk Carla légzésére, és szép lassan induljunk el vissza, amerről jöttünk (egyenesen, majd balra). Ha megjelenik egy dilinyós a képernyőn, álljunk meg, és tartsuk vissza a lélegzetünket is (tehát ne nyomjunk meg semmilyen gombot). Carla szól, ha mehetünk tovább.

Meeting Kuriakin
Bónusz: 5
Menjünk oda a professzorhoz, és beszéljünk vele. Mondjuk azt, hogy szabad-

úszó újságírók vagyunk (Freelance), majd üssük el egy tréfával (Joke), amikor felismerni vél minket. Kérdezgessük, a beszélgetés közben két műalkotást is megmutat, ilyenkor kövessük. Amikor rájön, hogy nem vagyunk újságírók, mondjuk el, hogy kik vagyunk valójában (Truth), majd mutassuk meg neki a karunkat (Show forearms). Ezután kövessük. A parkolóban újabb akció jelenet következik.

Myan Secrets
Bónusz: -
Találkozunk legfőbb ellenfelünkkel, kérdezzük meg, amit szeretnénk tőle, aztán meneküljünk a szörny elől, a már megszokott módszerrel.

The Clan
Bónusz: -
Újabb iránygomb nyomogatós jelenet.

Danger & Obliquity
Bónusz: -
Keljünk fel az ágyból, és gyorsan hívjuk telefonon Markus-t. Markus-ra váltva szóljunk az idegennek, hogy fel kell vennünk a telefont (Telephone), majd fussunk egyenesen az ajtóhoz, menjünk be, vegyük fel a telefont. Lucas-nak nincs ideje elmagyarázni, hogy mi történik (No time), Markus-szal zárjuk be az ajtót gyorsan, majd menjünk vissza a telefonhoz. Közben megjelent Tyler és Carla a 369-es szobánál, rúgjuk be az ajtót, kiderül, hogy ez nem az a szoba, menjünk a folyosó végéhez, a valódi 369-es szobához, és rúgjuk be annak is az ajtaját.

Fate on Russian Hills
Bónusz: -
Nézzük meg a hajléktalant, majd kövessük a hollót, egészen a hullámvasútig. Menjünk be a kabinba, indítsuk el a hullámvasutat, menjünk az érkező kocsihoz, és szálljunk be. Odafenn szálljunk ki, és egyensúlyozzunk át a gerendán Tiffany-hoz.

Child's Play
Bónusz: -
Ébresszük fel Markus-t, és hagyjuk el a szobát az ablakon keresztül. A térképen megadott irányba haladjunk, ügyeljünk arra, hogy a keresőfényeket kerüljük el. Az egyik sarkon a két srác szétválik, menjük vissza egy sarkot Lucas-szal, és dobjunk el egy követ, hogy elvonjuk az őr figyelmét. Ezután tovább tudunk haladni a célunk felé, egészen a pózna alatt ácsorgó őrig. Menjünk Markus-szal az épület másik oldalára, és csapjunk zajt a hordóval. Lucas-szal másszunk fel a póznára, és jussunk el a következő póznáig, természetesen most is ügyeljünk a fényekre. A túlsó oldalon másszunk le, majd menjünk a térképen jelzett ajtóhoz.

Alternatív befejezések - 1
Még mielőtt a történet végére érnénk, többféleképpen is véget érhet a játszma a főhőseink számára. Ha nem ügyelünk a lelkiállapotukra, azaz nem teszünk semmi hasznosat, és minden lehetőségnél rosszul választunk, mindhárom főhősünk - tehát Lucas, Carla, és Tyler is - megbolondulhat. Lucas sorsa megpecsételődhet azokban a jelenetekben is, amikor a rendőrök elől kell bizonyos idő alatt elmenekülni, ugyanis ha nem sikerül, gyorsan a börtönben végzi. Ha leggyorsabban akarunk véget vetni Lucas életének, akkor a gyilkosság utáni első jelenetében vegyük be az éjjeliszekrényen található gyógyszert, majd igyunk rá alkoholt.

Checkmate
Bónusz: -
Újra csak az iránygombokat kell nyomogatnunk.

The Pact
Bónusz: -
Menjünk a sírhoz, és nézzük meg. Megjelenik Lucas, beszéljünk vele, és döntsünk úgy, megbízunk benne (Trusting). A beszélgetés során újra használjuk az iránygomb nyomogatós módszert, ha szeretnénk tudni, mire gondol Carla.

Jade
Bónusz: -
Újra csak az iránygombokat kell nyomogatnunk kell, így megtudjuk, hol van éppen az Indigo gyermek.

Frozen to the Bone
Bónusz: -
Tyler megkérdi Carlát, hogy nem titkol-e el valamit előle az üggyel kapcsolatban. Mondjuk el az igazat (Truth). Megjelenik Sam, aki döntés elé állítja Tylert. Ha azt szeretnénk, hogy Tyler történetének boldog befejezése legyen, akkor válaszoljuk azt, hogy Sam-mel megy Floridába (Leave). Ezután menjünk vissza Carlához és búcsúzzunk el.

TUDTAD-E?
A megszerzett bónuszpontokkal számtalan videót, zenét, képet vásárolhatunk. Megtekintésük kötelező, a korcsolyás jelenet egyenesen fenomenális!

Where is Jade?
Bónusz: 10
Szálljunk ki a kocsiból és menjünk be az épületbe. Menjünk be a jobb oldalon található utolsó ajtón, találunk egy plusz életet. A lány a bal oldalon található utolsó szobában van, menjünk be, vegyük fel. A folyosón találkozunk az Oracle-lel, gyorsan menjünk ki az átlósan látható vészkijáraton. Újabb akciójelenet következik, melynek során megküzdünk az Oracle-lel, majd el kell menekülnünk. Találkozunk Agathával, aki válaszol néhány kérdésünkre, majd kéri, hogy adjuk oda neki a lányt, de ne tegyük (Refuse). Ezután tovább kell menekülnünk.

Bogart
Bónusz: 20
Kövessük a hajléktalant, amíg eljutunk egy titkos, földalatti bázisra. Lucas lefekszik aludni,

Alternatív befejezések - 2
A történet háromféleképpen is végződhet, attól függően, hogy melyik főellenségünkkel tudunk végezni. Ha mind az Orange Clan, mind a Purple Clan emberét meg tudjuk ölni a végső leszámolás során, akkor kapjuk meg a lehető legboldogabb befejezést. Ha csupán a kettő közül az egyikkel végzünk, akkor a kétféle szomorú befejezés egyikét kapjuk meg. Ha Lucas elbukik, Carlával kiszállhatunk a járgányból, és a segítségére siethetünk, tehát több lehetőségünk is van, hogy megöljük ellenfeleinket. A történetet megcsavarhatja az is, hogy Agathának átadtuk-e a gyermeket, avagy sem…

Carlával menjünk a helység végébe, ahol találunk egy rádiót. Az első kocsiban vegyük fel az elemlámpát, és vegyük ki belőle az elemeket. A lépcsőnél találunk egy drótdarabot. Menjünk vissza a rádióhoz, és tegyük be az elemet, illetve szereljük rá a drótot, így meghallgathatjuk, mi történik a nagyvilágban. Nézzünk be az összes kocsiba, az utolsóban fekszik Lucas. Bújjunk hozzá…

Revelation, Bónusz: -
Az utolsó gyermekkori emlék, menjünk ki az ajtón, és hallgatózzunk a szülők szobájának ajtajánál.

Final Countdown
Bónusz: 200 ***(a credits megnézése után kapjuk meg)***
Szálljunk ki a járgányból, és jussunk el az épület ajtajáig. Ezután újabb akció következik, a már megtanult módszerekkel le kell győzzünk az Oracle-t, ezután az Purple Clan képviselőjét, majd a ránk támadó katonákat. Emeljük fel a lányt, és vigyük az emelvényhez. Ezután már nincs más dolgunk, mint hogy élvezzük a lehetséges legjobb befejezést.

A Fahrenheit az utóbbi idők egyik legjobb játéka, a felemás irányítási metódus, és a történet egy-két zökkenőjének ellenére is. Elég régen volt már, amikor utoljára libabőrös lettem egy játék közben, ez a Fahrenheit alatt többször is megtörtént. Próbáljátok ki mindenképpen!

Tim Norton

BLITZKRIEG 2

Bár a játék második része fergeteges újításokat nem tartalmaz, érdemes azoknak is elővenni akik végigjátszottak már néhány hasonló jellegű programot. A kampányrendszer - hasonlóan az előző részhez - nem teljesen lineáris: minden fejezetben több küldetés közül szabadon választhatunk, eldöntve, hogy melyiket visszük végig előbb, mielőtt a zárókküldit engedélyezné a gép. Bár nem kötelező az összes pályát megnyerni, azért erősen javasolt, hiszen mindenképpen tapasztalatot szerzünk a használt fegyvernemekben, bár az esetek java részében egyéb bónuszok (új felszerelés vagy fegyvernem elérése) is járnak. Az elkövetkező pár oldalon a játékban szereplő összes küldetéssel kapcsolatban osztanék meg néhány tippet. Ha valamelyik küldi nagyon nem megy, szívesen segítek, bátran küldjetek mailt.

- **CD Link: Háttérképek**

- **Fejlesztő: Nival Interactive**
- **Kiadó: CDV**
- **Megjelenés: 2005. október 14.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.blitzkrieg.de**

Német kampány

Revenge on Marne. France, 1940

1/1: In Talon's reach

Feladat: foglaljuk el a falvakat.

A küldetésnek nincs különös trükkje - hívjunk egy osztag könnyűtankot és kapjuk szét a franciákat.

1/2: Dangerous steps

Feladat: foglaljuk el a városkát.

Induló tankjainkkal menjünk az első francia zászlóig - az utunkat 3 blokád állja, általában 1-2 szakasz gyalogos és 2-3 tank vár egyszerre, szerencsére ágyúk csak a legelsőnél vannak. A zászlót megszerezve mienk egy szervizkocsi, ezt használjuk, majd induljunk a végső cél felé. A mellékúton kerüljünk, akkor könnyebb dolgunk lesz, csak gyalogosokkal kell elbánni.

1/3: A Gentleman's Wager

Feladat: foglaljuk el az állomást a bajtársunk orra előtt.

Kulcsszó a gyorsaság, 4-5 perc alatt meg kell lennünk. Hívjunk egy szakasz könnyű tankot és döngessünk velük le a térkép jobb alsó részére. Útközben csak a tankok és a védvonalban lévő ágyú megsemmisítésére álljunk meg, a beásott gyalogsággal ne foglalkozzunk. Ha leértünk, hozzuk le a közepes tankokat is, majd a sínek mentén menjünk előre nagyjából a vasúti kocsiig. Innen lőjük ki a házakban lévő gyalogosokat, majd ezután menjünk előrébb és össztűzzel szedjük ki a beásott francia tankot.

1/4: Forced Eviction

Feladat: foglaljuk el a francia HQ-t.

Elsőként szerezzük meg a jobb felső sarokban lévő aknavetőket, melyeket csak gyalogság véd. Ezekkel sokkal könnyebb az áttörés - a felderítőgéppel keressük meg az arcvonal jobb szélén lévő ágyúkat és aknavetőket, bombázzuk szét őket, a beásott gyalogságot pedig kaszaboljuk le a tankok géppuskáival. Ezután nézzünk körbe a HQ körül, és kapjuk szét a körténél összegyűlt ellenséget, majd vegyük be a HQ-t.

1/5: Swift justice

Feladat: törjünk át a hídnál és foglaljuk el a várost.

A francia városok brutálisan meg vannak erősítve, de az elsőnél nagy segítséget jelentenek a szövetséges csapatok - célszerű velük egy időben támadni. A küldetés során folyamatosan kapunk felderítő repülőt, ezt felhasználva kényelmesen kikémlelhetjük az ellent. A támadások előtt érdemes bombákkal megszórni a védelmet, amely a nagy veszélyt jelentő ágyúkat kiiktatja, így könnyebb a dolgunk.

The Rats of Tobruk. Africa, 1942.

2/1: Desert Barracuda

Feladat: foglaljuk el a rádiót, majd semmisítsük meg a raktárt.

A rádióhoz küldjünk be egy lopakodó szakaszt és lőjük le az őröket - könnyedén végezhetünk velük. Ezután a part mentén küldjük a másik két szakaszt a raktárhoz. Végezzünk az őrökkel, majd az ágyúval lőjük szét a 3 raktárépületet. Nagy trükk nincs, katonáink a gyalogsággal könnyen végeznek, csak az ágyúkra ügyeljünk.

2/2: Precious Prelude

Feladat: kapcsoljuk ki a légvédelmet és a tüzérséget.

Elsőként az angol zászlót foglaljuk el - a legerősebb páncélzatú tankokkal az élen törjünk át és szerezzük meg a zászlót. Ekkor kapunk pár olasz könnyű tankot - ezeket nyílegyenesen küldjük át a városon, és nyomukban saját tankjainkkal semlegesítsük a védelmet. A tüzérség elintézéséhez a légierő bevetése javasolt - a hídon szinte képtelenség átkelni, mivel amíg kilőjük az utat eltorlaszoló supply truckokat addig ízekre szednek bennünket, ellenben 1, maximum 2 vadászbombázóval könnyedén szétlőhetjük az ágyúkat.

2/3: Waste Not Want Not

Feladat: védjük meg az ágyúkat és hozzuk haza őket.

Az ágyúkhoz nagyjából a romos váron keresztül törjünk át, itt a leggyengébb a védelem. A frissen megérkező vontatókat és tankokat is itt hozzuk át, valamint hazafelé is erre menjünk - ám előtte ismét söpörjük tisztára az időközben újból visszatérő angol egységektől az utat.

2/4: Smokeout

Feladat: foglaljuk el a hágókat.

Elég nehéz küldetés, az angolok jól beásták magukat és kapnak utánpótlást is. Célszerű a könnyűtank-rodeó taktikát alkalmazni. Az útkereszteződés után elsőként a várost támadjuk, a másik pont szemből öngyilkosság. A város felől hátul meglephetjük az ellenfelet és az úton fel-alá vágtázva könnyebben lepusztíthatjuk a védelmet.

2/5: Helping hand

Feladat: segítsünk a védekezésben.

Induló felszerelésünket osszuk ketté, és erősítsük meg a jobb és bal oldali út mentén a védelmet - a vonalaktól biztonságos távolságra, az útra tegyük a 88-asokat, rengeteget segítenek. A Stugokat a lövészárkokra állítsuk. Van két tüzérszakaszunk is, velük az olasz ágyúk elhullott személyzetét pótoljuk, persze az ágyúkat ekkor hozzuk hátrébb. A támadások először jobbról és balról, de aztán fentről is jönnek, erre figyeljünk. Egy idő múlva északról pár egység jön, amelyeket elvben meg kéne védeni. Kis szerencsével az ott jövő tankok elegendőek a védelemhez és mi karba tett kézzel nézhetjük, ahogy a feladat megoldódik. A végső roham minden eddigi irányból jön - sok tendőnk nincsen, szövetségesünk ezúttal jól védekezik, de azért az északi oldalra figyeljünk, itt jön a főerő.

TUDTAD-E?
Az Alt+R kombinációval megnézhetjük az aktív egység lőtávolságát.

2/6: Homecoming

Feladat: Tobruk bevétele.

A szokásos mindent elfoglalós küldetés. Az angol vonalak nagyon erősek, előkészítő szőnyegbombázás után teljes lerohanás javasolt. Olasz szövetségeseink folyamatosan jönnek, érdemes őket is támogatni néhány jó helyre ledobott bombával. Ha megfelelő mennyiségű tartalékunk van (én 17-et használtam el) akkor nem lehet gond a küldetés.

Controlling Stalingrad. Russia, 1942.

3/1: Armored City

Feladat: foglaljuk el és tartsuk az üzemanyagraktárt.

A küldetés elején a raktár irányából egyből gyalogos támadás ér bennünket, ezt hárítsuk el. Ezután mód-

szeresen takarítsuk el a városban lévő orosz erőket - nincsenek túl sokan. Célszerű egy rohammal az úton bevenni a zászlót is, mivel itt még lesz dolgunk. A raktárt védő páncélvonat nagyon erős, közvetlenül ne támadjuk meg. Helyette trükközzünk: az ex-orosz zászló melletti úton, a sínhez legközelebb lévő faház jobb oldalánál leparkolva egy tankot védve leszünk az ágyúk tüzétől de a mozdonyt kilőhetjük. Az olajraktár elfoglalásánál ne duhajkodjunk, ha túl sok tartály robban fel, akkor automatikusan vesztünk. Mielőtt bevennénk a raktárt, aknásítsuk el középső és a keleti észak-dél irányban futó utakat, mondjuk az egyvágányú sínpályánál. Így elintézzük mind az orosz ellentámadást, mind a visszavonuló parancsnokukat is.

3/2: Precious Cargo

Feladat: lopjuk el a vonatot.

Érdemes egy könnyű tankszakasszal a sínek mentén betörni a városba és letakarítani az útba eső védelmi pontokat. A faluban ássuk be egységeinket, orosz katonák jönnek néhanéha keleti irányból, de saját gyalogságunknak ez nem gond. A vonatot akkor kapjuk meg, ha eltakarítottuk a környékéről az ellenséget. Amint mienk, haladéktalanul ássuk be a tankokat, a vonatot pedig küldjük a kijárathoz - egy szakasz gyalogost is állítsunk oda, mert egy orosz tank is megjelenik sutytyomban. A vonatot kifele menet egy másik vonat is megtámadja, de ha nem állunk meg, akkor nem tud túl nagy kárt okozni.

TUDTAD-E?
Javítókocsikat nem hívhatunk; ha kapunk, akkor vigyázzunk rájuk.

3/3: Angry Nursemaid

Feladat: védjük a konvojt.

A rövidebb útról természetesen mondjunk le, a hosszabb úton kell mennünk. Hívjunk könnyűtankokat és vegyük be a jobb szélen lévő zászlót, akkor nyugodtan tevékenykedhetünk a későbbiekben (ellenkező esetben az oroszok folyamatosan hajtanak bennünket). Érdemes megóvni a páncéltörő ágyút, akkor egy osztag gyalogos segítségével könnyen felszámolhatjuk a nem túl erős orosz védelmet a faluban és a hídnál.

3/4: Big Brother

Feladat: védjük meg a tankokat.

Induló erőink mellé hívjunk egy osztag nehéz légvédelmi löveget - ezeket egyenletesen osszuk el az úton, ott, ahol a Tigrisek parkolnak -, valamint egy adag könnyűpáncélost. A támadások három fő irányból jönnek: északról és délről, valamint keletről az út mentén. Mindhárom helyre ássunk lövészárkot és rakjunk bele embereket, mögéjük állítsuk a páncélosokat és a könnyű légvédelmi ütegeket - a mobil ágyút mindig oda küldjük, ahol a gyalogság támad. Az utánpótlás osztásánál figyeljünk, hogy a Tigrisekbe ne töltsünk lőszert, mert az elvész. Oldalanként olyan 3-4 hullámmal számoljunk, egyszerre sosem támad az ellenség, így szükség esetén vihetünk át tankokat az éppen aktuális támadás elhárítására.

3/5: Easy moves

Feladat: foglaljuk el a várost.

Ez a küldetés nálam bugos volt, mivel a szövetséges tüzérség nem volt hajlandó tüzelési pozícióba állni, ezért a sniperrel kellett elintézni az ellenséges üteget - ezt lopakodva, felülről, a síneken túlról tegyük meg. Ezután a zászló védőit semlegesítsük, mire végre tudunk utánpótlást hívni - ám ez elég karcsú ahhoz képest, ami az ellenség birtokában van. Legegyszerűbb hívni annyi tankot, amennyit csak tudunk, és lehengerelni az útba eső ellenséget. Ha megvan a HQ, akkor minden erőnkkel irány a saját csapatok megsegítése, ha sikerül elérni a célterületet, akkor győzünk, függetlenül attól, hogy van -e még élő orosz a pályán.

3/6: Volga Factories

Feladat: foglaljuk el a gyárakat és a HQ-t.

A küldetés elején három fronton is komoly egységekkel indulunk. Ne törjünk túlságosan előre, csak stabilizáljuk a belépési pontokat. Érdemes a lehető leghamarabb elfoglalni a középső szakasznál a zászlót, hogy hívhassunk légvédelmet, mert az első 10-15 percben az orosz csatarepülők folyamatosan zaklatnak. Ezután a bal és középső fronton alakítsunk ki védelmi állást, itt szórványos támadások érkeznek. Ha megvan a zászló, mehetünk a gyár és a HQ elfoglalására. Tankokkal a hátsó úton érdemes randalírozni, itt van egyébként az orosz messze hordó tüzérség is. A gyáraknál inkább gyalogsággal operáljunk, a tankok eléggé kiszolgáltatott helyzetben vannak.

Angry Water. Ardennes, 1944.

4/1: Steady Grip

Feladat: lőjük le a bombázókat és a szállítókat, tartsuk a három várost.

A küldetés első fele nem nehéz. A bombázók nyugatról jönnek, a térkép felső felében. Négy nehéz légvédelmi üteget egyenletesen osszunk szét a térkép nyugati széle mentén, és hagyjuk dolgozni őket. Pár hullám után szállítógépek jönnek - ezeket nehezebb leszedni, mert ütegeink ritkán lőnek magukról, a tüzüket kézzel kell irányítanunk. Ezek a gépek szintén nyugatról, de középen jönnek, érdemes a fenti ütegeket lehozni, illetve további egységeket hívni. Az utolsó szakasz nehézsége attól függ, mennyi ejtőernyőst engedünk át, ugyanis középről fognak kirohamozni az amerikaiak a három város irányába. Az ezeket védő erők alapvetően elegendőek, de az északinál érdemes kicsit besegíteni.

4/2: Gatekeeper

Feladat: tartsuk a frontot, és szerezzük meg az amerikai raktárt.

A védekezés elég egyszerű, a hidakon átjövő ellenséget könnyű lekapni. Induló erőinket egyenletesen osszuk szét a három védelmi pontnál, az ágyúkat is hozzuk el a gyáraktól, nincs rájuk ott szükség. A depóhoz eljutni nem nehéz, a hidat egy, a depót talán még kettő tank őrzi némi gyalogsággal vegyesen.

Akkor támadjunk, amikor egy hullámot éppen visszavertünk, a Jagdpantherek számára nincs akadály. Sokáig ne húzzuk a küldetést, ugyanis lőszerutánpótlásunk nincsen.

4/3: Street Sweeper

Feladat: foglaljuk el a várost.

Az ellenség nagyon erős, szemtől szemben esélytelenek vagyunk. Dobjunk le vagy két adag ejtőernyőst a célterület közelébe, egészen a térkép szélére, és intézzük el a légvédelmi ütegeket, majd rejtőzzünk el. Ezután először a Pumákkal majd a Hetzerekkel próbáljunk átvágtatni az alsó úton a gyalogosainkhoz. Ha legalább egy tankunk átért, nyert ügyünk van: nincs más dolgunk, mint a zászló környéki házakat lerombolni, és az ellenséget ott elintézni.

4/4: Steady Steps
Feladat: tartsuk a pozíciót, majd indítsunk ellentámadást.
Gyorsan megoldható küldetés, nekem 1 perc 38 mp alatt megvolt. Hívjunk egy osztag közepes tankot, majd összes tankunkat egy csomóba fogva a bal oldalon át kerülve rohanjuk le az ellenség zászlóját, közben nehézágyúinkkal kezdjük el lövetni a várost. Ne tévesszen meg bennünket a kacskaringós út - a tankok szabadon nyomulhatnak előre, nincs ami megállítsa őket.
4/5: Hunted Tiger
Feladat: hozzuk haza a tankokat.
Elsőként hátulról kapunk egy kis támadást, ezután folyamatosan szemből, a hídon át jön két Sherman. Dobjunk le kommandósokat a tankokhoz, majd ezekkel felderítve hozzuk haza a két Tigrist - ezek a fontosak, a többi nem. A hazaút nem nehéz, tankjaink jó erősek, csak a két Shermanra figyeljünk, nehogy meglepjenek. Amint hazaértünk, két irányból tanktámadás érkezik - a hídon át jönnek többen. A biztonság kedvéért rendelhetünk egy osztag közepes tankot, akkor könnyen visszaverhetjük az ellent.
4/6: Survival
Feladat: törjünk át és alakítsunk hídfőt.
Az erős ellenséges nehéztüzérség miatt tankroham javasolt. Az út mentén 8-10 közepes tankkal robogjunk végig a hídig, majd lőjük szét az ott lévő védelmet. Ügyeljünk arra, hogy rendszeresen 4 angol tank érkezik az úton, plusz a győzelemhez a híd mindkét partján el kell intéznünk az angolokat. Sokáig ne maradjunk egyhelyben, mert az angolok szétlőnek mindent, amit látnak.
4/7: Heavy Hand
Feladat: foglaljuk el a szövetségesek zászlóit.
A küldetés elég nyugis, mivel a szövetségesek alig tevékenykednek - mindössze néhány tank támad rendszeresen mindhárom hídon keresztül addig, míg a legközelebbi zászlókat el nem foglaltuk. Akár néhány messze hordó ágyúval meg lopakodó felderítővel is végigvihetjük a pályát.

Amerikai kampány

Battle for Bataan. Philippines, 1942.

1/1: East Wind, Rain
Feladat: védjük meg a partvonalat.
Embereinket küldjük lövészárkokba, könnyű tankjainkat hozzuk előre, majd kaszaboljuk le a támadó japánokat. Amikor katonáink elfogynak, a tankokkal hátrálva aprítsuk az ellent.
1/2: The Lengthening Shadow
Feladat: mentsük ki az elakadt amcsi tankot.
Elég a könnyű tankokkal operálni - rohanjuk le az első japán zászlót, majd nyomuljunk előre az elromlott tankhoz, és védjük meg a támadó gyalogságtól. Ezután automatikusan jön a szervízkocsi, majd mindhárom tankkal robogjunk megállás nélkül a kijárathoz - itt kell csak eliminálni az összes japót, és már nyertünk is.
1/3: Fish in a Barrel
Feladat: törjük át a japán frontot és semmisítsük meg a közepes tankokat, valamint az üzemanyagraktárt.
A japcsi védelmi vonalakat oldalról közelítsük meg, ott nem tudnak ártani a beásott ágyúk, amelyeket érdemes megszerezni, mivel rengeteg lőszer van bennük és a hatótávolságuk miatt kényelmesen el tudjuk intézni velük a közepes tankokat. A japán táborokat csak könnyebben védik, tankjainkkal és a frissen szerzett ágyúkkal nem lehet gond az elintézésük.
1/4: The Pundak Salient
Feladat: pusztítsuk el a japán HQ-t.
Könnyű tankjainkat egybegyűjtve, oldalt haladva törjük át a japán frontot (csak 1-2 gyalogosztag és ágyú áll az utunkba), majd oldalról támadjuk le a HQ-t. A folyamatosan érkező japán támadásokkal ne foglalkozzunk, beásott erőink elintézik őket.
1/5: The Battle of Bataan
Feladat: tartsuk fel az ellenséget.
Rögtön az elején húzzuk hátra az egységeinket, majd folyamatosan hívjunk könnyű tankokat segítségnek - én csak ezekkel operáltam, 8-10 ilyen tank szinte bármit képes visszaverni. Először a jobb oldalon fenn kell védekeznünk - figyeljünk a japán bombázókra, ezek tudják a legnagyobb kárt okozni. Amint a feladat teljesült, vonuljunk vissza, még akkor is, ha állásaink sziklaszilárdak, ugyanis a japánok úgy a térkép felénél, jobbról is jönnek majd, és nem célszerű, hogy hátba támadjanak. Miközben elhárítjuk a támadásokat, küldjünk a tartalékból kb. 5-10 tankot a bal oldalra, ugyanis nemsokára itt is támadás érkezik, fentről és a tenger felől is - ha tankjaink vannak itt, akkor jó kis mészárlást rendezhetünk és a küldetést is megnyerjük. Arra ügyeljünk csak, hogy itt jó kis bombázással indul a támadás.

TUDTAD-E?
Az ágyúk tűzgyorsasága a legnagyobb a játékban.

Guadalcanal Battle, 1942

2/1: The Eagle's Talons
Feladat: bombázzuk szét a japán erősítést, majd foglaljuk el a táborukat.
Bár a felderítés automatikus, a bombázókat saját kontónkra kell hívni. Akkor támadjunk velük, amikor a tankoszlopok megállnak, úgy könnyű dolgunk van. Ha mindkettőt megsemmisítettük, kapunk egy zsák egységet a jobb parton. A japók ugyan hentelnek rendesen, de nagyon sok katonát kapunk, biztosan legyűrjük őket. Ezután egy derekas rohammal vegyük be a tábort.
2/2: No man's Jungle
Feladat: 3 japán üteg megsemmisítése.
A legegyszerűbb, ha a tankokat egy csoportba gyűjtve lerohanjuk a három célpontot. Nincsenek túl erősen védve, többnyire egy-egy nehéz légvédelmi üteg van a környéken (csak a középsőt védik erősebben, ezt oldalról támadjuk), melyet ha megállás nélkül közelítünk meg akkor max egy tank veszteséggel elintézhetünk. A lényeg hogy ne álljunk meg - a Stuartok gyorsak, használjuk ki.
2/3: Chokepoint: Henderson Field
Feladat: védjük meg a repteret.
Embereinket egyenletesen szétosztva küldjük a lövészárkokba, majd mögéjük ássuk be a tankokat és a géppuskákat. A támadás fő ereje fentről, középen érkezik, nagyjából a reptér bejáratának vonalában - itt sok tank jön, ám a légvédelmi ágyúk brutálisan felaprítják őket. A küldetés nem nehéz, arra figyeljünk, hogy a tengerpart felől kétszer is jön kisebb támadás (egy tank+gyalogos), ne lepjenek meg minket.
2/4: Cornered Rat
Feladat: védjük meg a járműveket.
A tábor két bejáratánál alakítsuk ki a tankokból és a mögéjük leparkolt légvédelmi ütegekből álló vonalunkat. Ezután nézzük, ahogy a támadások rendre elvéreznek. Amikor megkapjuk az új feladatot, a lefelé haladó utat tisztítsuk meg a japánoktól, majd vigyük a teherautókat a célhelyre - ne szakadjunk el túlságosan a páncélosoktól, mert a japánok ejtőernyősöket dobálnak az elpusztult embereik helyére. Arra is figyeljünk, hogy folyamatosan mozogjunk, nehezebb célpontot nyújtva a bombázóknak.
2/5: Diversion
Feladat: foglaljuk el a parti ágyúkat és lőjük szét a japán hajókat.
Rangereinkkel lopakodó módban menjünk a térkép jobb alsó sarkában lévő faluba, miközben egyesével likvidáljuk az útba eső sniper-

eket. A faluban a helyőrséget elintézve egy tankhoz jutunk, mellyel guruljunk a táborhoz, és a bejárattól balra (de nem túl közel a tengerparthoz) irtsunk le mindent. Ezután a rangerekkel szerezzük meg az ütegeket és végezzünk a rombolókkal.

2/6: Roundup at Guadalcanal

Feladat: foglaljuk el az összes zászlót.

A Stuart tankok sebessége még ezen a pályán is életbiztosítás, ezért a legegyszerűbb ismét a lerohanásos taktika (17 Stuartért cserébe 279 japó egységet intéztem el). Az induló könnyű tankjainkkal az út mentén megállás nélkül robogjunk fel az első célponthoz, takarítsuk le a közvetlen környezetében lévő egységeket, majd irány a nehéztüzérségi tisztás. A védelem itt és a többi célpont esetében is néhány gyalogos osztag, 1-2 nehéz légvédelmi üteg, valamint némi páncélos erő. 5-6 Stuart elegendő a kivégzésükhöz. Ezután a japán raktárak és a kikötők elfoglalása a cél - könnyűpáncélosaink elintézik ezeket is. Opcionálisan roham előtt bombázhatunk is, attól függ, mennyi utánpótlásunk van.

Battle for Leyte. Philippines, 1944.

3/1: Invasion support

Feladat: intézzük el a tüzérséget, majd szálljunk partra.

Elsőként a felderítővel (ezt folyamatosan kapjuk) keressük meg a 4 parti ágyút, és dobjunk rá bombákat, majd a térkép tetején, nagyjából középen lévő messze hordó ütegekre küldjük rá bombázóinkat. Ekkor megkezdődik a partraszállás. Mindig akkor kapunk új hullámot, ha az előzőleg partra tett összes (!!!) katonánk meghal. Ezért nincs más dolgunk, mint ész nélkül megrohamozni a japán állásokat újra és újra.

3/2: Tooth and Nail

Feladat: semlegesítsük a japán tüzérséget és foglaljuk el a falut.

A jobb parton letett gyalogosainkkal rohamozzuk meg a felfelé lévő falut - erőink elegendőek az ott lévő japánok elintézéséhez. Sokat nem érünk az ágyúkkal, mert a sárgák folya-

matosan támadni fogják ezt az állást és erősítést ide nem hívhatunk - előbb utóbb úgyis felmorzsolnak. Így a védekezés helyett hívjunk két osztag közepes tankot, majd a tenger mellett balra törjünk át a japán állásokon (ne álljunk le harcolni), és intézzük el a zászlót védő erőket. Ekkor felülről jön némi japán ellenlökés (2 közepes tank, pár gyalogos), ha ezeket lekaptuk, akkor kész is vagyunk.

3/3: Bloody Lagoon

Feladat: foglaljuk el a kikötőt, az úttorlaszt, és intézzük el a japán hajókat.

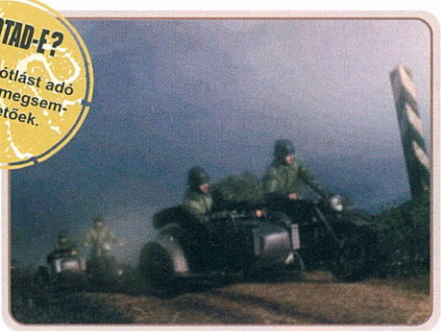
Induló egységeinket ássuk be, hogy fogadni tudjuk a japán támadást. A hajókat hozzuk előrébb, hogy amikor a japán hajók (három van) megjelennek, végezni tudjunk velük. A hajók nagyon jó egységek - páncélzatuk erős, messze hordó ágyújuk is van, ráadásul ha megsemmisülnek, kapunk újakat. Amint a japó hajók elsüllyedtek, kapunk egy adag egységet - ezekkel meg az induló csapatainkkal rohanjuk le az első zászlót, majd ássuk be magunkat a kikötő felől érkező támadások fogadására. Ezután hajóinkkal a part mentén cikázva intézzük el a kikötőt védő erőket (egyetlen hajó is elegendő), majd szárazföldi erőinkkel foglaljuk el a célt.

3/4: Peterson's Charge

Feladat: törjük át a japán állásokat.

Mivel az ellenfél folyamatosan kap utánpótlást a zászlói irányából, a gyors lerohanás javasolt - könnyű tankokkal. Induló csapatainkat ássuk be, majd gyűjtsünk össze 10-12 könnyű tankot. A szövetségesek által tartott oldalon, az út mentén törjünk előre - az gyengébben védett rész. A zászló megszerzése után irány a végső cél. A legjobb itt is az út mentén haladni, ott vannak az ágyúk, amiket így könnyebben elintézhetünk. A célterület körül takarítsuk le az ellent, és már győztünk is.

TUDTAD-E?
Az utánpótlást adó épületek megsemmisíthetőek.



3/5: Sudden Death Overtime

Feladat: védekezzük ki a japánokat, majd semmisítsük meg az ütegeket.

Mind a négy úttal szemközt építsük ki a védelmi állásokat, egyenletesen szétosztva a rendelkezésre álló fegyvereket. A védekezés nem nehéz, de ahol egyszerre sok tank van, ott kézzel irányítsuk az ágyúk tüzét mindig a legközelebbi páncélosra. A küldetés kezdetétől fogva a nehézütegeinkkel módszeres lövessük vakon a japán zászlók körüli, homokzsákokkal körbevett tisztásokat - itt vannak az ellenséges, egyelőre még inaktív ágyúk. Jó 20-25 perc elteltével ettől függetlenül begurul pár mobil üteg, és lőni kezdi az állásainkat. Ekkor a Wolverine páncéltörőkkel (melyeket ugye egyenletesen osztottunk szét) guruljunk előre, és szedjük szét ezeket, lehetőleg akkor, amikor éppen legyűrtük a szokásos japcsi tankokat. Ha jól csináltuk, akkor itt a küldetés véget ér, mivel a következő feladat (nehézütegek szétszedése) már kész.

3/6: Battle for Leyte

Feladat: foglaljuk el a japán zászlókat.

Érdemes a küldetés elején a csodafegyverrel szétkapni a parti ütegeket - ekkor kapunk egy hajót, plusz nyugodtan felkészülhetünk a rohamra, ráadásul az itt partraszálló szövetséges csapatok is kisebb veszteségeket szenvednek. Indulóhelyünk környékén alakítsunk ki védelmi vonalat, néha egészen kicsi ellentámadások érkeznek. A zászlókat jól védik, de mivel a gép csak kisebb (3-4 tank) ellentámadásokat indít, saját tempónkban haladhatunk előre.

Ruhr battle, 1945.

4/1: The King of the Hill

Feladat: védjük meg a dombot.

Igazi gyalogos hentelős küldetés. Rögtön az elején vigyük az embereinket a dombra, és ássuk be őket a német zászló felöli oldalon. Azonnal hívjunk erősítést is, mert a németek rengetegen jönnek majd, ne spóroljunk hát az utánpótlással. Támadás fogja érni a két oldalsó zászlónkat is, ide is ássunk be további szakaszokat. Sok variáció nincsen, ki kell tartani, amíg a szervízkocsi meg nem érkezik - ekkor szedjük fel vele az aknákat a győzelemhez.

4/2: Showdown at the Bridge

Feladat: védjük meg a hidat, majd intézzünk ellentámadást.

A küldetés kulcsa a gyorsaság, ugyanis a németek folyamatosan támadnak minden zászlójuk irányából. Induló tankjainkkal először semmisítsük meg a tőlünk balra lévő szántóföldön álló rakétavetőt, a csodafegyverrel pedig a bal oldali német zászló melletti szántót takarítsuk ki (német nehéztankok és tüzérség), melyet ha megtettünk, akkor az ottani zászlót elfoglalhatjuk. Maradék egységeinkkel és az itt kapott erősítéssel irány a lenti német zászló, ezt nagyon harmatosan védik.

A folyó túlpartján van két sorozatvetőnk - ezeket vigyük egészen közel a jobb oldali német zászlóhoz, és lőjük tönkre az ott lévő ütegeket és szórjuk meg jó alaposan a faluba vezető utat is, hogy elkapjuk a védelmi ágyúkat. Mivel ez az utolsó zászló, vonjuk össze az összes tankunkat és rohanjuk le a helyet. Ha szerencsénk van, akkor el tudjuk foglalni mielőtt új német erősítés jön - ellenkező esetben még le kell gyűrnünk pár nehéztankot.

A védekezés művészete

A játékban nagyon sokszor kell védekeznünk, illetve frontvonalakat tartanunk. A hatékony védekezéshez a legfontosabb a lövészárkokba telepített gyalogság, mivel ezek bármilyen egység tüzét jól bírják. Ezért ha csak módunkban áll, a védelmi vonalak első rétege gyalogságból álljon, és az elhullott szakaszokat folyamatosan pótoljuk. Közvetlenül a lövészárkok mögé érdemes a páncélosokat beásni - ezek hatásosak a támadó gyalogság legéppuskázásában, illetve az ellenfél tankjainak elintézésében. Leghátulra kerüljenek az ágyúk - ezek lőtávolsága még így is elegendő, viszont nagyon sérülékenyek, még gyalogsággal szemben is. Alkalmazásuk létfontosságú, mivel tűzgyorsaságuk, lőszerkészletük és átütő erejük többnyire nagyobb, mint a rendelkezésre álló tankoké. Legvégül ha van lőszerszállítónk vagy javító kocsink, akkor azokat is rakjuk az ágyúk közelébe, és folyamatosan használjuk őket. Az aknazár is igen hatásos fegyver, de sajnos telepítése sokáig tart, és az ellenfél erre nem hagy időt, ráadásul a szervízkocsi nagyon sérülékeny és túl értékes.

4/3: Rail war

Feladat: biztosítsuk az utánpótlást, foglaljuk el és tartsuk a városokat.

Rögtön az elején készüljünk fel a két irányból érkező támadásokra. Ezután szórjuk meg rakétákkal az állomás irányába eső német védelmi vonalat, majd egy lendületes lökéssel szorítsuk ki a németeket. Nem védik erősen az állomást, de amint elfoglaljuk, a város felől igen komoly német támadás érkezik, kemény tankokkal. Ennek a visszaveréséhez jó, ha hozunk ágyút, valamint a friss utánpótlást is egyből beássuk. Ezután a németek kezdőpontunkat és az állomást is rendszeresen támadják. A város elfoglalásához hatalmas segítség, ha elsőként eliminálju vagy elfoglaljuk a jobb oldali német zászlónál lévő légvédelmi ütegeket - ekkor ugyanis több raj bombázó szórja meg a város védelmét. A foglaláshoz 6-7 könnyű tank is elég, persze a szokásos rohangászós taktikával. A város végső elfoglalása előtt állítsunk fel olyan erős védelmet, amilyet csak tudunk a jobb és bal oldali zászlónál, a térkép széle irányában. Innen érkezik ugyanis hat komoly német ellentámadás, ha megszerezzük a zászlót. Ha ezeket visszaverjük (nem nehéz, eddigre kapunk pár nehézágyút, és zsákmányolhattunk is párat), akkor nyerünk.

4/4: A Needle in a Haystack

Feladat: keressük meg az elveszett tisztet és hozzuk haza.

Rögtön induláskor hívjunk egy páncélos és egy gyalogsági egységet, és készítsünk védelmi vonalat a bal oldali német zászló irányába - erről ugyanis idővel kisebb páncélostámadás fog érni bennünket. Lehetőleg úgy építsük ki a védelmet, hogy a szövetséges Sherman is lőtávolságban legyen, mert könnyű tankjaink nehezen ütik át a német páncélt. Ha a védelem áll, a sátorból hozzuk elő a mesterlövészt, és őt használva szerezzünk meg egy hidat (az épületben lévőket egy tankunkkal intézzük el, de ügyeljünk az ágyúkra), majd keressük fel a térképen jelölt három pontot - az egyiken ott lesz a tiszt. A németek passzívak, ezért a megtisztított útvonalon haza is tudjuk hozni.

4/5: Airborne Fury

Feladat: szerezzük meg és tartsuk a várost.

A küldetés első fele nem nehéz - egyidejűleg rohanjuk meg a zászlót három irányból. Megvédeni a pozíciónkat már annál nehezebb, mivel a németek hatalmas ellentámadást indítanak délről és nyugatról, plusz folyamatosan zaklatnak a vadászbombázóik is. Amint lehet, hívjunk tankokat, légvédelmi ágyúkat és gyalogságot is vegyesen, és a főutakon északi illetve keleti irányban a középponttól építsünk két védelmi állást. Katonáinkat küldjük házakba, az ágyúkat pedig telepítsük hátrébb, hogy védve legyenek. A zászló körüli épületekbe is menjenek katonák és bújtassunk el pár tankot is a házak takarásába. A német roham nagyon erős - irányítsuk a fegyverek tüzét. Elpusztítani minden németet esélytelen - csak ki kell tartanunk egy darabig, úgyhogy ha nagyon vesztésre állunk, pörgessük meg az időt - hátha elég sok idő eltelt már.

4/6: Lost and found

Feladat: szerezzük vissza a konvojt.

Mivel az ellenfél teljesen passzív, nem nehéz küldetés - a Rangerekkel, lopakodó módban derítsük fel az ellenséget, majd a tankokkal egyenként semmisítsük meg. Amikor megvan a konvoj, gyorsan húzzunk el a kijárathoz, mert nehéztüzérségi áldás lesz a német reakció.

4/7: Ruhr pocket

Feladat: tartsuk a hidat és eliminájuk a németeket.

Az elsődleges feladat megoldásához alakítsuk ki a védelmi vonalat a hídnál, és rögtön az elején dobjunk ejtőernyősöket jobbra, a legközelebbi német zászlóhoz, hogy neutralizáljuk az itt lévő tüzérséget. Ezután erősítsük meg a vonalat nehéz légvédelmi ütegekkel vagy tankokkal, és verjük vissza a gyalogos, majd a páncélostámadást. Ezután a gép elég passzív lesz, akár nehéztüzérséggel és Ranger felderítőkkel is végigfoglalhatjuk a pályát.

Szovjet kampány

Defense of Moscow, 1941

1/1: Rescue Mission

Feladat: a sorozatvetők elérése majd kimentése.

Szedjük össze az induló egységeinket, majd a hídon keresztül induljunk meg a védekező katyusák felé. Agresszív módon, tankjainkat és a gyalogságot egyben tartva nyomuljunk előre, akkor nem lesz gond a szórványosan érkező ellenséges katonákkal. Amint elértük a bajtársainkat, a tankjaik az irányításunk alá kerülnek. Ezekkel megerősödve takarítsuk le a területet a kijáratig.

1/2: Factory Evacuation

Feladat: verjük vissza az ellenséget amíg a gyárat be nem pakolják a vonatba.

Csak védekeznünk kell, és ehhez a legjobb hely az induló terület körüli lövészárok. Embereinket pakoljuk be a gödrökbe, tankjainkat pedig osszuk szét a fentről és balról jövő támadások kivédéséhez, amelyiket csak lehet, ássuk is be. Sok dolgunk nincs, a ránk rontó ellenséget viszonylag könnyen felmorzsolhatjuk. Arra figyeljünk, hogy az ágyúknál mindig legyen legénység - ezek a legjobban pusztító fegyverek. A biztonság kedvéért egy picit hátrébb is húzhatjuk az ütegeket, hogy kevésbé legyenek az ellenség tüzének kitéve, s ne feledkezzünk meg a beásásról sem.

TUDTAD-E?
Ha egy fegyvernemhez vezetőt rendelünk, akkor az folyamatosan Xp-t kap, és fejlődik.

1/3: The roads to Moscow

Feladat: verjük vissza a támadókat

Kis csapatunkkal előbb a jobb (indulóhely), majd a bal oldalon érkező német csapatokat kell elintéznünk. Fő fegyverünk ehhez a két páncéltörő üteg, valamint a SU-100Y roham-

Tankok használata

A játékban alapvetően négy fegyvernem nevezhető tanknak: a könnyű, közepes és nehéz páncélosok, valamint a páncélvadászok. Ez utóbbiak általában erősebb fegyverekkel és homlokpáncélzattal rendelkeznek, mint a közepes tankok és ideálisak még a nehézpáncélosok kilövésére is, viszont két nagy hátrányuk van: nem képesek beásni magukat és nincs forgó ágyútornyuk, ezért a közvetlenül szemből jövő célok ellen hatásosak. Mindezek miatt a páncélvadászok elsősorban védelemben, míg a páncélosok támadásban a jobbak. A könnyűpáncélosok még a játék vége felé is hatásosak, mivel nagy sebességük miatt még az ágyúk is nehezen találják őket, ha nem közvetlenül szemből robogunk feléjük. Menet közben a tankok alapból csak géppuskázni tudnak (ágyúk ellen ez a tuti), de ha a főképernyőn parancsnokot adunk a fegyvernemhez, akkor a negyedik szintet elérve már az ágyúkat is tudják használni - ezt a képességet viszont be kell kapcsolni minden egyes tanknál. Érdemes még arra figyelni, hogy a tankokhoz közel jutó gyalogság még a nehézpáncélosokra is HALÁLOS! Ezért soha ne menjünk tankokkal ellenséggel teli ház közelébe, és ha katonák rontanak ránk, óvatosan, aprókat tolatva tartsuk gránát-dobótávolságon kívül a bakákat, míg a fedélzeti géppuskák elintézik őket.

löveg lesz. Előbbiekhez rengeteg lőszer van, ám az utóbbi csak 30 lövedékkel rendelkezik, ezért ezzel spóroljunk, személyesen irányítsuk a tüzét. A legjobb, ha a lövészárkok mögött tartva, a csapatostul ránk törő német hordák közé lövünk vele supressive módban akkor, amikor a legtöbb német egy csomóban van. Jónéhány rohamot vissza kell vernünk, de nem lesz probléma. Egy idő múlva üzenetet kapunk, hogy a németek a bal oldali úton is támadnak. Minden megmaradt emberünket, ágyúnkat és a tankot is vigyük a bal oldali út lövészárkaihoz. Ugyan az itt lévő embereket nem irányíthatjuk, velük kiegészülve könnyedén legyőzhetjük az egyébként sokszoros fölényben és túlerővel támadó németeket. Itt is vigyázzunk az ágyúkra, a SU-100-assal pedig igyekezzünk a lehető legnagyobb károkat okozni.

1/4: Organized Defense

Feladat: verjük vissza a támadókat.

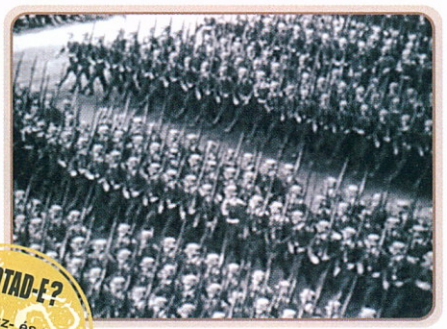
Itt is védekeznünk kell, és rögtön a küldetés kezdetén gyorsan kell cselekednünk, mert az ellen szinte azonnal támad. Megint csak a védők egy részét irányíthatjuk, ezekkel sürgősen vonuljunk lefelé, az első lövészárokvonal mögé - ezzel a szövetséges csapatokat mintegy pajzsként felhasználva tudjuk irtani az ellent. Tankjainkat fordítsuk északnak, és ássuk be őket, majd hagyjuk, hadd dolgozzanak. Az ellenség nagyon erős, több hullámban is támad. Ne sajnáljuk a saját egységeinket, a lényeg hogy feltartsuk az ellent addig, amíg lentről néhány közepes és egy nehéz harckocsi érkezik erősítésnek. Az ellenfél eddigre már valószínűleg a második lövészárok-vonalat ostromolja, ezért az újonnan beérkező tankokat egyenletesen osszuk szét az arcvonal mentén, és az úton jöjjünk fel velük, ügyelve, hogy leirtsák az időközben átszivárgó gyalogosokat.

1/5: The Klin Ledge

Feladat: törjük át a német védelmet majd szabadítsuk fel a várost és a lőszergyárat.

Elsőként a német rohamot kell visszavernünk. Ehhez sok tennivalónk nincs, mindössze ássuk be az ágyúkat, és hívjunk utánpótlásként tankokat, melyeket a lövészárkok felső részéhez küldjünk - a németek itt a legerősebbek. Mielőtt a németek áttörnek, megjön az erősítés, megsemmisíti a támadókat és megpuhítja a német vonalakat. Innentől kezdve miénk a kezdeményezés. Hozzuk be saját egységeinket, és nyomuljunk előre. A felderítéshez használjuk a gyalogságot, a takarításhoz pedig a tankokat. Érdemes egy tüzérosztagot behívni, és a teherautókat a katyusák utántöltésére használni. Bár ezeket nem irányíthatjuk, ha fel vannak töltve, akkor automatikusan tüzet nyitnak a hatótávolságukon belül lévő ellenségre.

Első feladatunk a hidak elfoglalása - ez viszonylag egyszerű, használjunk 4-5 nehéz vagy közepes tankot. Ezután a város két részének elfoglalása jön. Előtte azonban szerezzük meg az északon lévő kulcspozíciót: ebben a küldetésben ugyanis az ellenfél is folyamatosan hozza az utánpótlást, a zászlók elfoglalásával azonban korlátozhatjuk a lehetőségeit, és így nem tud például meglepetésszerűen hátba támadni. A város ostromához alakítsunk ki közepes és nehéz tankokból álló tankcsoportokat (3-6 tank), és az utcákon nyomuljunk előre. A legnagyobb csetepaté a városban lévő hídnál várható - itt sok ellenséges tank próbál ellentámadást indítani. Folyamatosan hozzuk az utánpótlást, és egymás után szerezzük meg a zászlókat is. A város bevétele után már csak a gyár van hátra - ehhez 8-10 tank egyidejű támadása szükséges, mert itt sok az ellenfél.



TUDTAD-E?
A vadász- és vadászbombázó repülőgépeket közvetlenül is irányíthatjuk.

Defense of Sebastopol, 1942

2/1: Battery Defense

Feladat: védjük meg az üteget és takarítsuk le az ellent.

Induló csapatunkat vigyük az ütegek védelmére: 3 tankot ássunk be az ütegektől északra (ahol már van egy T-34-es) a negyediket pedig jobbra, az ütegek és az indulópontunk között kb. félúton, a lövészárkoknál ássuk be. A katyusákat és a teherautót vigyük a bázisunk közepére, ahol a légvédelmi üteg van. Rögtön az elején érdemes hívni egy osztag közepes tankot is erősítésnek, ezeket osszuk szét a két védelmi zóna között. Ezután várjuk meg, hogy az ellen támadjon, és véreztessük ki. Alkalmanként nehéztüzérséget is bevetnek - ekkor óvatoskodjunk előre a katyusákkal, és szórjuk meg jó alaposan az ágyúkat, majd töltsük újra rakétavetőinket a teherautóból. A támadás elég hamar kifullad, ezután mi jövünk. Jó alaposan szórjuk meg a német zászló környékét, és adjunk a kissé lejjebb lévő épületeknek is, ugyanis a németeknek is elég erős védelmük van. Ezután közepes tankjainkkal intézzük el a megmaradt katonákat - ügyeljünk a páncéltörő ágyúkra.

2/2: Chaperone

Feladat: védjük meg a lövegeket, majd biztosítsuk a konvoj szabad áthaladását.

A lövegeket háromféle módon éri támadás: egyrészt az öbölben lévő német hajók ágyúzzák őket, ez ellen egyelőre semmit nem tudunk tenni. Támadnak bombázók és stukák is, ezek ellen húzzuk az összes légvédelmi ágyút a lövegek közelébe - valószínűleg idővel mindet szétlövik, de annyi baj legyen. Végül egy ejtőernyős támadás is jön, ezt tankjainkkal könnyedén szétverhetjük. Idővel megkapjuk a parti ütegek irányítását, és egy felderítő gép is jön. Ezzel kutassuk fel a német hajókat, az ütegekkel pedig küldjük a tenger fenekére őket. A beérkező vadászbombázók is be tudnak segíteni ebbe. Siessünk, mert hamar jön a konvoj, és a 6 szállítóhajóból legalább 4-nek át kell jutnia a szoroson. A hajók elsüllyesztése után stukák jönnek, szép számmal. Itt mindenképpen hívjunk vadászutánpótlást, másként nem nagyon tudjuk a zuhanóbombázókat lefoglalni. Kis szerencsével hajóink átjutnak és a küldetést megnyerjük.

2/3: Cover of Darkness

Feladat: semmisítsük meg a német tüzérségi egységeket.

Lopakodós küldetés, melyhez elegendő a mesterlövészt és az egyik NKVD-s csapatot használni. Partraszállás után egyenesen a világítótoronynál lévő irányponthoz menjünk, az úton lévőhöz nincs értelme elkászálódni, mivel a konvoj jóval gyorsabb, mint a mi embereink. Óvatosan, rejtőzködő módban törjünk előre - a házaknál lesz egy kis lövöldözés. A sziklafalnál két mesterlövész van, ezeket saját mesterlövészünkkel intézzük el, majd a lehető legközelebb a parthoz lopózzunk a toronyhoz. Az utat kerüljük el, ott két géppuskás páncélkocsi van, hamar elintézik az embereinket. A lövészárkokban lévő ellenségeket intézzük el (elég csak a tenger felöli árkot kipucolni), majd menjünk fel a toronyhoz. Itt lőjük le az ágyúk kezelőit, majd az NKVD-sekkel telepítsünk bombákat, és robbantsuk fel az ütegeket. Ezután hátulról közelítsük meg a lövészárkokat, itt lesz a konvoj két teherautója. Ezeket simán lőjük szét és már kész is vagyunk.

2/4: Sapun Mountain

Feladat: védjük meg a magaslatot és semmisítsük meg a német ütegeket.

Első feladatunk a német roham visszaverése. Az ellenfél három nagy hullámban támad, először jobb oldalt és középen, másodszor a bal oldalon, és harmadszor ismét a jobb oldalon, miközben folyamatosan lő a messze hordó ágyúival. A legjobb, ha az öt utánpótlás pontunkat repülőkre használjuk fel: amint megindul a támadás, vadászbombázókkal módszeresen lőjük szét a nehézágyúkat, amikor pedig megjelenik egy német gép, küldjünk rá vadászokat. Szárazföldi erőink bőven elegendőek a feladathoz, csak annyi a teendőnk, hogy a kezdeti két védelmi vonal helyet egyetlen vonalba szervezzük az összes egységünket - érdemes mindent előrehozni. A lövészárkokba és a bunkerekbe rakjunk embereket, az ágyúkat egy picit húzzuk hátrébb, hogy nyugodtan tizedelhessék az ellenséget - ha a személyzetet kilövik, akkor a gyalogságból küldjünk embereket a pótlásra. A hátsó bunkerekből is hozzuk ki az embereket, szükség lesz rájuk, valamint a tankokat is építsük be az arcvonalba. A teherautókat is hozzuk előre, és adjunk

utánpótlást, ha szükséges - főként az aknavetőknél lesz erre szükség. Ezután nem sok teendőnk van, ha jól osztottuk szét az erőinket, könnyen legyőzhető a német hadsereg - közben folyamatosan vadászgassuk le a német ütegeket. A harmadik hullám után kapunk némi erősítést, hogy ezzel semmisítsük meg a maradék német ágyúkat, de valószínű eddigre nem is maradt már célpont, és a küldetést meg is nyerjük.

2/5: Sebastopol Defense

Feladat: tartsuk fel a német támadó csapatokat.

Kezdetben csak maroknyi egységünk van, melyet folyamatosan, az első perctől kezdve, utánpótlás hívásával azonnal kezdjünk meg bővíteni. Ez az eddigi legdurvább küldetés: bár a németeknek csak egyetlen zászlójuk van, innen folyamatosan, három irányban támadnak, s feladatunk ezeknek a támadásoknak a visszaverése közel egy órán keresztül, amíg a várost kiürítik. Az elején a szövetséges, ám általunk nem irányítható csapatok jól boldogulnak, ezért hozzájuk csatlakozva alakítsunk ki védelmi vonalakat, és ha valahol a németek áttörnek, akkor húzódjunk egyel hátrébb, az ott lévő szovjet egységekkel egy vonalba. Folyamatosan pótoljuk az ágyúk személyzetét, ezek kulcsfontosságúak a védelemben, valamint gyalogságot is rakjunk az árkokba, ha kell, ássunk újakat is. Az első támadás a partvédelmi ütegeket éri az út mentén, ide készüljünk, utána folyamatosan jön a német gőzhenger.

A kikötőt csak néha éri légitámadás, ekkor vessünk be vadászgépeket, illetve hozzuk ide a légvédelmi ütegeinket, egyébként repülők alkalmazása felesleges, a németeknek erős légvédelme van. Felül érdemes lehet 1-2 nehézüteg behívása, amelyekkel viszonylag szabadon gyakhatjuk a felderített német tüzérséget, az ellenség kiszúrására egy NKVD-s osztag a térkép szélén lopakodva kiváló.

Operation „Uranium". Stalingrad, 1943.

3/1: Steel Avalanche

Feladat: foglaljuk vissza a három falut.

Igazi páncélosütközet, gyalogság nélkül (pedig milyen jó is lenne most). Elsőként két falut kell visszafoglalnunk. Az északi még megoldható, ha nagyon gyorsak vagyunk: rongyoljunk előre a tankokkal, és amint beértünk a faluba, alakítsunk ki védelmi vonalat és ássuk be a tankokat, mert hamarosan beérkezik a német ellentámadás, és így csökkenthetjük a veszteségeinket. Érdemes egyébként ide rögtön kérni két nehéztankot a tartalékból, az sokat segít, továbbá a katyusákkal is szórjuk meg a ránk rontó ellent. A déli falu nehezebb dió, ezt ne próbáljuk meg menetből elfoglalni, esélytelen. Helyette a falu határában parkoljunk le tankjainkkal és ássuk be őket, majd hagyjuk, hogy az ellenség kirontson ránk. Mindkét falunál figyeljünk, hogy van egy-egy szervizautónk, amelyekkel a lepusztult járműveinket meg tudjuk javítani! Ezután figyelmünket a középen rohamozó bajtársainkra fordítsuk: ha nem segítünk nekik, több hullámban is elvéreznek, ellenben ha az északi faluból sokan őrzik, a mellette lévő falut annál többen. A legjobb, ha szakaszosan nyomulunk előre, az NKVD távcsöveivel felderítjük a terepet, a mesterlövésszel vagy a Ferdinanddal pedig irtunk. Az üzemanyagraktár elintézhető robbanóanyaggal, tankkal, de egy-két lövéssel a sniper is beindíthatja a láncreakciót.

3/3: Romanian push

Feladat: Foglaljuk el az ellenség főhadiszállását.

katyusáinkkal besegítünk, akkor el tudják foglalni a középső települést - ekkor az északi faluból hozzuk előre egységeinket és rendezkedjünk be itt védelemre. Amikor elcsitult a balhé, a déli falu elfoglalását szervezzük meg: rakétákkal jó alaposan szórjuk meg a zászlót és környékét, mivel eddigre elég komoly német tanksereg gyűlik össze, majd söpörjük el az ellenfelet. Meg is vagyunk!

3/2: Covert action

Feladat: szabadítsunk ki egy foglyot, kapjunk el egy tábornokot, majd robbantsuk fel a német lőszerraktárt.

Ismét lopakodós küldetés, amelyhez az induló csapat közel sem elegendő, de szerencsére a pályán két helyen is tudunk utánpótlást szerezni. Elsőként a térkép széle mentén nyomuljunk a fogolyhoz, intézzük el az őreit. Ekkor új feladatot kapunk - le kell lőni egy német tábornokot. Ő a fogolytól jobbra lévő falu szélén álldogál, erős őrjáratok védelmében. Mielőtt odamennénk, látogassuk meg a befagyott tó jobb partján lévő házat, ahol egy bitófa is himbálózik. Itt egy NKVD-s szakasz és ami fontosabb, egy mesterlövész vár kivégzésre. Késlekedés nélkül likvidáljuk az őreiket, különben ők lövik halomra az utánpótlást.

A mesterlövész megszerzése után intézzük el a tábornokot, majd a térkép keleti és északi szélén haladva (tehát kerülve az utakat és a falvakat) közelítsük meg az üzemanyagraktárt. Az északnyugati sarokban a tábortűznél egy páncélost őriznek - ha az őreiket lekapjuk és odamegyünk, akkor a mienk lesz ez is, mellyel könnyedén befejezhetjük a küldetést. A raktárt nem Ez a küldetés egy igazi üdülés - az induló csapat több mint elegendő a feladathoz. Mindjárt az elején állítsunk fel egy védelmi vonalat tankokból a bal oldali útnál, innen folyamatosan jön egy-egy tank egy darabig. Amikor felfedik magukat a román ütegek, saját SU-122-eseinkkel a folyó lenti partjáról kényelmesen szórjuk meg a terepet csak úgy vaktában, amíg meg nem semmisül az összes üteg - erről üzenetet is kapunk. Ezután vegyük kezelésbe a felfelé lévő román védvonalat a mobil tüzérségünkkel és a katyusákkal, majd a tankokkal komótosan haladjunk előre. Egy-egy gyalogos szakasszal érdemes felderíteni, távcsővel messzebbre látnak. Az ellenség egy idő múlva nem küld már több tankot, ekkor bátran nyomulhatunk előre - csak arra figyeljünk, hogy amikor áttörjük a vonalat, két német Tigris érkezik - ezek ellen még beásva sem véd tankjaink páncélzata, és ágyúink is szinte hatástalanok. A legjobb, ha amint meglátjuk őket, katyusák összetüzével végzünk velük. Ezután a többi zászló elfoglalása már nem ügy.

3/4: Bottle stopper

Feladat: védjük meg a zászlóinkat.

Igazából a munka nagy része a gép kezében van, mivel mi alapból összesen két szervizautót kapunk, az 5 utánpótláspont meg minimális egységszámot jelent. Célszerű messze hordó ütegeket hívni, és ezekkel a jobb oldali csapatokat támogatni, mivel ezek buknak el, ha nem segítünk nekik, a bal oldal simán kitart. Érdemes még egy vadászosztagot is hívni, amikor jönnek a stukák - más dolgunk nincs.

Tapasztalat

A játékban nem az egyes egységek kapnak tapasztalati pontokat, hanem a különféle fegyvernemek, de csak akkor, ha a stratégia képernyőn az adott fegyvernemhez már rendeltünk parancsnokot - ellenkező esetben akármilyen sok ellenfelet is leirtunk az adott haderőnemmel, nem fog fejlődni. Ügyeljünk arra, hogy a kampányok során kevesebb parancsnokot kapunk, mint ahány haderőnem van - ezért elsősorban a kedvenc fegyvernemeinkhez rendeljünk parancsnokot, és 1-2 embert mindig hagyjunk meg tartalékban a későbbi haderők (pl. nehézpáncélosok) számára. A játékban egyébként 4 szint van, melyek bizonyos esetben extra parancsokat is elérhetővé tesznek az egységeinknél.

3/5: War in the steppes

Feladat: semmisítsünk meg minden németet.

Csak a küldetés eleje problémás, amíg megszerezzük az első zászlót, mivel ezután 4-5 ellentámadást kell visszavernünk. Induló egységeinkkel csak addig nyomuljunk előre, amíg a zászló megvan, ezután ássuk be magunkat, és hívjunk erősítést. A falu teljes megtisztítása csak ezután sikerülhet. Ha sikerül megvédeni a zászlót, onnantól kezdve mindenki a megmaradt utánpótláspontok függvényében és éppen aktuális hangulata alapján zúzhatja le a németeket - csak nagyritkán lesz ellentámadás, akkor is csak maximum 3-5 tank jön egyszerre. Az ellenség többnyire az épületek körül ássa be magát, gyakran találkozhatunk 88-as páncéltörőkkel, ezek brutális erejűek. Egységeink államegóvása végett a délnyugati falunál óvatosan duhajkodjunk, mivel a depó mellett két javítókocsi is áll, ezeket megszerezve sok egységet reparálhatunk meg.

Battle for Berlin. Germany 1945

4/1: Factory Rescue

Feladat: védjük meg a gyárat és foglaljuk el a német zászlókat.

Az egyik legnehezebb pálya a játékban, érdemes azonnal lelassítani a játékot.

Indulásként a csodafegyverrel hallgattassuk el a térkép bal sarkában, egy német gyár melletti tisztásról dolgozó nehézütegeket. A gyárnál ássuk be erőinket az útkereszteződésnél a balról és lentről folyamatosan érkező németek fogadására, egy szünetben pedig tankkal kapjuk szét a közeli mezőről lövöldöző aknavetőt. A lerombolt híd innenső végén van egy német ágyú - ezt szerezzük meg, e nélkül esélytelen a védekezés. Ezt is hozzuk a kereszteződésbe. Ezután fordítsuk figyelmünket az erősítésre, de mindig nézzük, hogy jönnek-e alul a németek, és kézzel irányítsuk az egységeink tüzét. Hívjunk rohamlövegeket, és óvatosan felderítve a terepet velük szedjük szét a német védelmet - folyamatosan haladjunk, hogy minél előbb a gyárhoz érjünk. Arra ügyeljünk, hogy a németek folyamatosan megpróbálják lebombázni a lövegeinket - ezért ha megjelennek a gépek, azonnal menjünk odébb az ágyúkkal. Amint tudunk, a támadások szünetében küldjünk erősítést az üzemhez, majd próbáljuk meg elfoglalni a bal oldali két zászlót. Vigyázzunk, erősen őrzik őket, tüzérségi megdolgozás javasolt.

4/2: Spring Clearing

Feladat: semmisítsük meg a német egységeket.

Viszonylag egyszerű küldetés, ha rögtön az elején szuperfegyvert kérve elhallgattatjuk a német tüzérséget. Ezután már csak az okozhat problémát, hogy a németek jól be vannak ásva, és sajnos nehéztüzérséget nem hívhatunk.

4/3: The Strongest link

Feladat: védjük meg a zászlóinkat aztán foglaljuk el a német parancsnokságot.

Nem túl nehéz küldetés, elsőként védelmünket kell megszilárdítani. Mindenekelőtt a gép által védett oldalra hívjunk katyusákat, és a térkép széle mentén fellopakodva intézzük el a német tüzérséget. Közben erősítsük meg a védelmünket (nehéz légvédelmi ágyúk vagy nehéztankok hívásával), és egy-két páncéltörőt hozzunk át a gép oldalára, mivel elég idétlenül védekezik. Felváltva mindkét oldalon támadnak a németek, általában 4 közepes és 2 nehéztank kombóval. Amint kellően megerősödtünk - amit ne húzzunk sokáig, mivel lőszerutánpótlásunk nincsen -, a gép oldalán nyomuljunk előre a német raktárig. Itt már előzőleg puhítottunk, úgyhogy jó esetben csak 1-2 gyalogososztaggal és 2-3 páncéltörő ágyúval kell leszámolnunk. Ha elfoglaltuk a raktárt, tankoljuk fel a katyusákat és lőjük

tönkre a német HQ védelmét (mindkét oldalon 2 gyalogososztag, 3 páncéltörő ágyú és egy Tigris vár beásva minket). Ha lepucoltuk az ellent, győztünk is.

Az utánpótlásról

A hadjáratok minden fejezetében meghatározott számú (általában 30-40) alkalommal hívhatunk utánpótlást. Emellett azonban az egyes csatákban is limitálva van az utánpótlás mennyisége (küldetésenként 4-6), kivéve az utolsó missziót, ahol a fejezet összes, eddig fel nem használt utánpótláspontját felélhetjük - ezt érdemes is megtenni, mivel a következő fejezetre nem lehet átvinni pontokat. Erősítést csak akkor hívhatunk, ha az adott pályán van zászló a birtokunkban. Arra érdemes odafigyelni, hogy bár a térképen bárhova megjelölhetjük a tartalékok megérkezési pontját, minden egységünk a legközelebbi zászló felől, a térkép szélétől fog érkezni - ez igaz még a repülőkre is.

4/4: Pigeon shoot

Feladat: irtsuk ki a visszavonuló német csapatokat.

Ahogy a neve is utal rá (galamblövészet) ezúttal kiélhetjük pusztító vágyainkat. Miközben folyamatos légifelderítést kapunk, szét kell lőnünk a négy hullámban visszavonuló németeket - arra kell ügyelnünk, hogy egy-egy hullámból lehetőleg senki se érje el a térkép szélét. Az első két hullám a hozzánk közelebbi, a második kettő a távolabbi úton próbál eljutni. A nehéztüzérséggel lőjünk zárótüzet valahol az úton, melléjük hívjunk katyusákat, melyekkel alkalmanként durrantsunk bele a nehéztüzérség vonalán túljutott ellenségbe. Melegen javasolt egy könnyű tankszakasz hívása is, melyeket ássunk be a németek célvonalánál (vigyünk lőszertöltőt is hozzájuk), és akkor nem lesz gond az esetleges túlélők likvidálása. Arra figyeljünk csak, hogy néha a németek megpróbálnak ártani ágyúinknak - ezért a gyalogságunkat feltétlenül vigyük be az előre elkészített lövészárkokba.

4/5: Dodgeball

Feladat: semmisítsük meg a németeket és szerezzük vissza a szuperfegyverünket.

Alapvetően egyszerű küldetés, el kell foglalnunk az összes zászlót. A probléma az, hogy a szövetséges bombázók többnyire minket lőnek, egészen addig, amíg el nem foglaljuk a térkép közepén lévő radart. Innentől kezdve a bombázók nagyon hasznos segítőtársak. Az ellenfél többnyire passzív, csak szórványosan, 2-3 tankkal indít ellentámadást, egyébként azt teszünk a pályán, amit akarunk. Utánpótlást nem nagyon érdemes hívni, az elején max egy osztag rohamlöveget, mert minden zászló elfoglalásakor kapunk egységeket.

TUDTAD-E? A tankok védtelenek a közelükbe jutó gyalogsággal szemben.

4/6: The Berlin Prize

Feladat: Foglaljuk el a Reichstagot és a kancelláriát.

A küldetés eleje a problémás, ha azt túléljük, a gép passzívvá válik, és gyerekjáték a győzelem. Elsőként az ellenséges nehéztüzérséget tegyük hidegre - a messze délről lövöldöző ágyúkat a szuperfegyverünkkel, a közeli rakétás és gránátvetős ütegeket pedig kamikaze módon, pár tankkal kirohanva intézzük el. Ezután alakítsunk ki védelmet a folyamatosan, három irányból támadó ellenség visszaveréséhez. A németek a metróalagutakból jönnek, amit csak úgy tudunk megállítani, ha az első feladatot megoldjuk, azaz elfoglaljuk a HQ-t. Ekkor megszűnik a német támadás, és innentől kezdve csak el kell jutnunk a Reichstaghoz, illetve a kancelláriához, aminek legkönnyebb módja egy rejtőzködő NKVD csapat és egy adag nehézüteg alkalmazása.

SzabFer

FABLE:
THE LOST CHAPTERS

Amikor pár éve Peter Molyneux és csapata bejelentette a szóban forgó játékot, rendesen felizgult a világ, hiszen csudálatos ígéretek hangzottak el, a „feature list" minden pontja izgalmas és/vagy újszerű volt. Aztán megjelent a Fable Xboxra, és pici csalódást keltett, hiszen jó pár vállalás teljesítetlen maradt, ám még így is elnyerte a szakma és a közönség szeretetét. Szerencse, hogy Molyneux nem feledte el gyökereit, és „hazatalált", ráadásul az egyre terjedő (dicséretes) szokás szerint egy kibővített verziót kaptunk. Aki játszott a konzolos verzióval, ne ijedjen meg: a nagy falat, azaz az „elveszett fejezet" a régi játék, vagyis a sztori fő szálának végigjátszása után következik. Ami csalódást okozott számomra a végigjátszás alatt, hogy a nagyobb, a konzolos verzióban is meglévő, főleg tervezési hibákat benne hagyták (kevésbé jelentőseket viszont javítottak - ki érti ezt?), no meg van egyetlen pont, ami miatt szomorúak vagyunk, és ez a portolások rákfenéje. az irányítás.

- **CD Link:**
  Trainer, Háttérképek

- **Fejlesztő:**
  Lionhead Studios
- **Kiadó:**
  Microsoft Game Studios
- **Megjelenés:**
  2005. szeptember

- **Kategória: Kaland**

- **Honlap:**
  www.microsoft.com/games/fable/

Birthday Gift

A boldog ifjúkor! Nincs semmi problémánk, nem fenyeget minket halálos veszedelem, nem kell megmentenünk a világot. Ilyen jó dolog a Fable világában gyereknek lenni! Na, azért nem fenékig tejfel a kölyökélet sem… Amellett, hogy aránytalanul nagy mindkét kezünk, valamint mindkét lábunk, még egy kis feladatunk is van. Senki nem kötelez minket rá, de szeretnénk jó testvérnek bizonyulni, ezért ajándékot kell vennünk a nővérkénk születésnapjára!
3 aranytallér szükséges a meglepetés megvásárlásához, ezt különféle módszerek segítségével szerezhetjük meg. Induljunk el előre, le a dombról, majd a lámpaoszlop mögötti ház mögé kukkantsunk be! Itt látunk egy párt csókolózni, ám a férfi nem a saját feleségével bújt meg az árnyékban! Tarthatjuk a szánkat, amiért egy aranytallér jár (valamint a számlánkra írják, mint rosszcselekedetet), vagy lemehetünk a főtérre, szólni a hapsi feleségének, hogy mit csinál a ház ura. Ez jócselekedetnek számít, melyet apánk egy arannyal honorál. Az elején tehát mind a jó, mind a rossz oldal kifizetődő, döntsük el, hogy hova állunk.
Ez egy arany volt, még kell kettő a továbbjutáshoz. Találkozunk egy kislánnyal, aki a maciját keresi. Mondjuk meg neki, hogy megkeresed szívesen. A térről elvezető úton két fiú veszekedik, a nagyobb, kötekedő gyereket verjük meg. Így segítünk a kisfiúnak, és meg is kapjuk tőle a lányka teddymackóját. Vigyük vissza a plüsst, majd rohanjunk édesapánkhoz. Ez két jócselekedet, kapunk tőle két aranyat. Már csak le kell menni a főtérre, megvenni a doboz csokoládét, majd oda kell futnunk a nővérünkhöz, akit a sárga pont jelöl a térképen! Ezek után átvezető animáció, és néhány meglepő fordulat következtében, már a Hősök Céhében találjuk magunkat.

Guild Training

Bizony már nem élvezhetjük az otthonunk meleg hangulatát, kikerültünk a valós, húsbavágóan kegyetlen életbe. Furcsa, mert bár még fiatalok vagyunk, de megszűntünk gyereknek lenni, abban a pillanatban, ahogy a hamvak martalékává vált Oakvale nyugodt faluja.
A térképszobából induljunk el jobbra, kövessük a vörös szőnyeggel díszített utat, majd az ebédlőben másszuk meg a jobbra vezető lépcsőket, amelynek a végén forduljunk ismét jobbra. Futás át a hídon, és a térképen már látjuk, hogy hova is kell mennünk: közelharci gyakorlótérre. Hatalmas feladat következik: puszta kézzel üssük meg hétszer a bábut, majd a husánggal sózzunk rá újabb hét adagot!

Melee Combat Test

A kis térképen látjuk, hogy merre kell menni, úgyhogy kezdjünk el abba az irányba araszolni. Amíg szaladtok, addig elmondom, hogy semmi félnivalónk nincs, mert egy igen laza, kis bevezető küldetést fogunk mindjárt megcsinálni. Frissen megszerzett botunkkal a Guild Woods-ban kell elagyabugyálni tíz darab szárnyas férget, de, mint ahogy mondtam, a legkisebb fennakadás nélkül teljesíteni tudjuk ezt a kis megmérettetést! A jutalmunk 20 arany, valamint +30 ponttal növekszik a hírnevünk!
Mikor ezzel a küldetéssel megvagyunk, megkapjuk a választási lehetőséget: maradunk még mellékküldetéseket oldogatni, vagy tovább haladunk, a sztori főszálán. Amennyiben továbbmegyünk, úgy az átvezető animációt követően már a tinédzserkor rögös útját fogjuk taposni!

Guild Training folytatás

Bizony, ezalatt a pár év alatt folyamatos képzésben részesültünk itt, a Hősök Céhében, és mint általában, úgy most is eljött a vizsga ideje.
A Whisper nevű lány feszülten ráz fel minket: megint elkéstünk, a Mester már vár ránk. Szuper, ideje lenne szaporára venni a figurát. A közelharci gyakorlókörbe kell ismét elrohannunk, ott várnak ránk a többiek. Némi beszélgetést követően meg is kapjuk az első, fényesen csillogó kardunkat! Végre megválunk a husángtól, és valami férfiasabb kinézetű eszközzel oszthatjuk az áldást!
Első feladatunk a gyakorlókörben, hogy Whisper növendéktársunkat hétszer eltaláljuk az új fegyverünkkel. Ez nem hiszem, hogy komolyabb problémákat okozna, nyomogassuk az „ütés" gombot. A következő körben a védekezés elsajátítása lesz a feladatunk: blokkolni kell ellenfelünk öt támadását.
Ez sem nagy megpróbáltatás, így eljött az ideje, hogy élesben is teszteljük képességeinket. Úgy ám, szemtől-szemben állunk Whisperrel, és a vizsgáztatók egy éles küzdelmet kérnek tőlünk. Mindössze hétszer kell megütni a lányt a győzelemhez. Amennyiben nem vagyunk reflexmentes egyedek, meghalni biztos, hogy nem fogunk, csak mozogjunk ritmusosan.

TUDTAD-E?
A főcímzene szerzője Danny Elfman, többek között a Simpsons, a Hulk és a Spider-Man komponistája, akit a MIB, a Good Will Hunting és a Big Fish zenéjéért háromszor jelöltek Oscar-díjra.

Miután legyőztük a lányt, menjünk át az íjászat gyakorlóterére. Itt beszéljünk a Mesterrel, akitől megkapjuk szépen faragott íjunkat! A feladat egyszerű: rá kell lőni a bábukra, majd az egészet meg kell ismételnünk, méghozzá mozgó célpontokkal. Időlimites a két próba, úgyhogy siessünk, de ne rohanjunk!
Mikor ezzel is megvagyunk, menjünk át a kicsi szigetre a céh udvarában, mert itt vár ránk a varázslás gyakorlat. Villámokkal kell megszórni a bábukat, és már végeztünk is a küldetéssel. Ezután nyugodtan továbbmehetünk a sztori fővonalán.
Irány ismét a Guild Woods, ott vár ránk a záróvizsga. Ez az a kis erdő, ahol a szárnyas férgeket legyőztük a Melee Combat Test során. Maze már vár ránk, és rögtön ismerteti a próbát: hétszer el kell találnunk őt magát a kardunkkal, hétszer nyílvesszővel, hétszer pedig varázslattal. Tekintve, hogy zéró ellenállást tanúsít vizsgáztatónk, elég könnyű dolgunk lesz.
Egy rakás elemózsiát, és hasznos holmit kapunk, ahogy hivatalosan is hőssé avatnak minket. Ahhoz azonban, hogy valódi hőssé váljunk, nem ártana néhány heroikus cselekedet is, nem igaz?

Wasp Menace

Készen állunk a komoly hős-létre? Ha igen, akkor rohanjunk a térképterembe, és vegyük fel az első igazi Quest kártyánkat! A küldetés neve Wasp Menace, és mint látszik, ismét szárnyas férgeket kell jobb létre szenderítenünk, de most már egy fokkal nehezebb dolgunk lesz, mint a gyakorlófeladatok során. Hagyjuk el a térképtermet a duplaszárnyas ajtókon keresztül, így rögtön Lookout Pointban találjuk magunkat. Kisvártatva megérkezik az ember, aki a küldetés fő szószólója, fogadjuk el az ajánlatát, majd kövessük. Elvezet minket a veszedelem gócpontjába, itt elővehetjük legjobb tudásunkat, és elkezdhetjük a szárnyasok elleni harcot. Jócselekedetnek számít, ha nem hagyunk egyetlen falusit sem meghalni, rossznak, ha saját kezűleg öljük meg őket.

A kisebb ellenségekkel semmi gond nem lesz, azonban a vége felé feltűnik a királynőjük! Nyíllal, varázslattal aprítsuk az asszonykát, addig támadjuk, amíg élettelenül a földre nem zuhan! 500 aranyat, +300 hírnevet, valamint az első igazi trófeánkat kapjuk jutalmul!

Protect Orchard Farm

Át kell futnunk Bowerstone déli részébe, hogy elcsevegjünk Maze barátunkkal, ezután visszamehetünk a céhbe. A térképszobában két választási lehetőségünk van: felvehetjük az Attack Orchard Farmot, vagy a Protect Orchard Farmot. Az egyik értelem szerint a gonosz, a másik a jó karaktereknek lesz kézenfekvő választás. Most nézzük a „jócselekedet" verziót, a negatív változat úgyis ugyanez, csak más az előjel.

Menjünk ki a duplaszárnyas ajtón Lookout Pointba, onnan a térképen megjelölt úton haladjunk tovább Greatwood Entrance felé. Küzdjük át magunkat Greatwood Lake-ig, onnan pedig már zöld utunk van Orchard Farmig.

A támadás három hullámban érkezik, értelemszerűen a feladatunk az, hogy meghiúsítsuk a banditák próbálkozásait. Először három darab csirkefogó érkezik. Kettő ránk tapad, a harmadik a pajta felé veszi az irányt, ahol az értékes ládák találhatók. Öljük meg az egyiket, a másikat pedig bízzuk az őrökre. Miután ezzel megvagyunk, iramodjunk az utolsó bandita után. Kíméletlenül végezzünk vele is, majd készüljünk az újabb támadásra.

A következő körben először az íjászt szedjük le, ezután azt, amelyik a ládákra mozdult, a harmadikkal pedig jó esetben nem is kell törődnünk, mert az őrök ismét intézkednek.

Az utolsó hullám ugyanaz, mint a második, és ennek megfelelően hajszálpontosan ugyanazt kell tennünk, mint akkor.

Mikor lenyomtuk a gonosz banditákat, feltűnik Whisper. Küzdjünk meg vele ismét, kövessük tanításait, és már végeztünk is a küldetéssel! A jutalom 3000 Xp, 750 arany, +400 hírnév, valamint egy újabb trófea!

Trader Escort

Komótosan, gyorsan, sietősen, ahogy tetszik, de menjünk vissza a Hősök Céhébe. A térképszobában felvehetjük az új küldetést, amely Trader Escort névre hallgat. Ez már kicsit nehezebb lesz, mint az eddigiek!

Miután felvettük a Quest Cardot, szálljunk be a kékes fényárban úszó Teleport berendezésbe. Használjuk arra, hogy eljussunk a Greatwood Cullis Gate-hez. Innen gyalogosan induljunk el a Greatwood Caves felé, ahonnan haladjunk tovább a Darkwood Caves-ig. Ekkor fog ténylegesen is elkezdődni a küldetés, mely - mint ahogyan azt a neve is mutatja - egy kis kísérgetős feladat lesz. A Follow és Stay parancsokkal tarthatjuk kordában útitársainkat, ezzel megmenthetjük az életüket, és megspórolhatunk egy levél aszpirint saját magunknak.

TUDTAD-E?
Lookout Pointnál és az Arénában vannak „címárusok", vegyél tőlük jófajta nevet hősödnek!

Induljunk el előre, és némi menetelés után találkozhatunk egy elég rossz állapotban lévő kalmárral. Állítólag megharapta az a valami, ami helybenhagyta, és most a segítségünket kéri: velünk szeretne jönni. Ha jócselekedetekre hajtunk, akkor fogadjuk be a karavánba, ha rosszra, akkor pedig hagyjuk sorsára. Iramodjunk meg újdonsült barátunkkal együtt. Elég lineáris ez a pályaszakasz, a mini-szinteknek többnyire egy bejáratuk és egy kijáratuk van, tehát eltévedni sem nagyon lehet bennük. Ellenségek jönnek persze, sokan és változatos formákban, de talán nem fognak annyi kellemetlenséget okozni. Egy mindenképpen fontos: Ne hagyjuk meghalni a kereskedőket. Inkább állítsuk le őket a térkép elején, amíg mi felfedezzük, és megtisztítjuk a terepet. Ha minden csendes, visszamehetünk értük. Darkwood Marshes-ba elérve találkozunk az első Balverine-nel, ami a helyi farkasember. Vegyük komolyan a srácot, mert okozhat némi fejtörést. Miután leöltük, és az összes többi rosszarcúval is végeztünk, kapjuk elő az íjunkat, és a mocsárban található robbanóspórás gombákat lőjük ki mind egy szálig.

Innen átérünk Greatwood Lake régióba. Az egyik kereskedő aranyosan felhívja figyelmünket a környéket zaklató banditatámadásokra, és ahogy ezt kimondja, rögtön jön is a haramiasereg. Öljük le a balról érkező rosszfiúkat, majd kövessük ezt az ösvényt. Ahogy leérünk az aljára, a vízhez, rögtön jön egy újabb csapatnyi gonosztevő. Ezeket is nyírjuk ki, majd a térkép jobb alsó sarka felé induljunk tovább. Lesz még egy utolsó hullámnyi támadás, melyet ha visszaverünk, elhagyhatjuk a régiót.

Elérkezünk Darkwood Camp-be. Itt a kereskedők nyugodtan feltölthetik magukat, visszaszerezhetik elvesztett életerejüket, mi pedig vehetünk néhány érdekességet az árusoktól. Innen gyorsan menjünk tovább az Ancient Cullis Gate felé! Ne hagyjuk ott a táborban a kalmárokat, hiszen az ő pesztrálásuk a legfontosabb feladatunk. Ebben a régióban csak banditák, és néhány Hobbe lesz az ellenfelünk, de tulajdonképpen semmi fejtörést nem okoznak majd. Nem úgy, mint a következő helyszín, Darkwood Weir.

Először problémát jelenthetnek az itt tanyázó Troll, de nem olyan nagy kunszt megölni őt. Figyeljünk a ránk dobott kövekre, és egy laza mozdulattal üssük vissza a támadónkra ezeket. Mikor közelről ütjük a gonoszságot, mindig pattanjunk fel jó magasra, mikor elkezdi a földet csapkodni, mert a lökéshullám eléggé fájhat.

Amennyiben túl későn nyomtuk le a Trollt, úgy a megmentett, megharapott, agyonvert kalmár hamar átváltozik Balverine-né, ám nem egy sima farkasról van szó, ez kicsit erősebb, mint az összes többi. Kb. 10 ütésből

meghal. Innen átsétálhatunk a célállomásra, Barrow Fields-re. Jutalmul kapunk 2000 aranyat, +500 hírnevet, és egy trófeát.

Maze's New Information

Vissza kell látogatnunk rég nem látott szülőföldünkre, mely szerencsére nagyon közel van ide. Sétáljunk be büszkén a főtérre, majd keressük meg Maze-t. Ő a taverna előtt áll, menjünk oda hozzá, és csevegjünk el vele.

Find The Bandit Seeress

Sipirc vissza a Céhbe, és vegyük fel a Quest Cardot, amire „Find The Bandit Seeress" van ráfirkantva. Ezt követően teleportáljunk Oakvale-be, innen pedig rohanjunk le a tengerpartra. A partvonalat követve eljutunk egy kicsike barlangig, amely felvezet a titkos ösvényre.
Itt több megoldás is létezik a továbbjutáshoz. Először is elosonhatunk a három banditaőr

mellett. A második, hogy az íjunkkal szép távolról leszedjük őket, anélkül, hogy észrevennének minket. A harmadik az, hogy karddal leöljük mindet, majd meglátjuk, mi történik.
Mindhárom megoldás ugyanoda vezet, mindössze más-más stílusértékkel bírnak. Vigyázzunk, mert ha meglátnak minket, akkor bezárják a továbbjutást jelentő kaput, és csak akkor nyitják meg újra, ha kiküldték a friss őröket! Akárhogy is, a célunk az, hogy átjussunk a táborba vezető nyitott kapun. Az Abandoned Road nevű régióban egy viszonylag egyszerű feladat vár ránk: össze kell szednünk egy teljes bandita-álruhát annak érdekében, hogy bejussunk a legbelsőbb körökbe. Fussunk csak előre, öljük halomra a banditákat, majd az első kanyar utáni ládából nyaláboljuk fel a Bandita Csizmákat.
Fussunk-öljünk tovább, majd a kilátó alatti ládából nyúljuk le a Bandita Mellényt.
Menjünk fel a lépcsőkön egészen a tábortűzig. Itt kalapáljunk el minden ellenálló rosszcsontot, majd a ládából markoljuk fel a Bandita Nadrágot.
Fussunk fel a következő lépcsőkön is, amelynek a tetején láda ücsörög, benne a Bandita Kendővel.
Már csak egy dolog hiányzik, ezt is hamarosan megtaláljuk, csak egy kicsit tovább kell menni az ösvényen. Balra meglátjuk a dobozt, benne a Bandita Kesztyűkkel. Vegyük fel a szerkót, beszéljünk a kapunál lévő őrrel, és lépjünk be a Twinblade Camp-be!
Itt már nem támadnak ránk, banditának hisznek minket. Ahhoz, hogy a következő régióba átjussunk, szükségünk van egy Engedélyre. Ezt a tavernában ücsörgő játékos manus tudja odaadni nekünk, de nem ilyen egyszerű a helyzet. Játszanunk kell vele egy memóriajátékot, és ha nyerünk, miénk az engedély. De megölhetjük, vagy akár meg is vehetjük tőle 1000 aranyért a cuccost.
Menjünk át a belső táborba, innen csak úgy tudunk bejutni a legbelsőbb körbe, ha eltereljük a kapuőr figyelmét. Ezt kétféleképpen is megtehetjük! A dombon lévő tábortűznél álldogál pár csuklyás emberke, akik 2000 aranyért boldogan okoznak egy kis figyelemelterelő zűrt. A másik verzió szerint van két ketrecbe zárt nő, előttük egy őr. Nyírjuk ki az őrt, majd a nála lévő kulccsal eresszük szabadon a lányokat. Ez eltereli az őr figyelmét, így bemehetünk Twinblade sátrához!
Ekkor szembesülünk az exhőssel, mint főellenséggel. Normál esetben sebezhetetlen, de ahogy ránk támad, majd hibázik, a fegyverei a földbe szorulnak, így hátulról szépen megsorozhatjuk. Kerüljük a támadásait, és üssük, ha szorult helyzetbe kerül. A végén választás jön: öljük meg rossz, hagyjuk életben jó pontokért. Akárhogy is teszünk, jutalmul kapunk 10000 Xp-t, 4500 aranyat, +1000 hírnevet, valamint egy szép trófeát.

TUDTAD-E?

A két templom istene (Skorm, Avo) a felajánlásodtól függően fegyverrel, fiatalsággal, vagy Nekromancer, Paladin címmel ajándékoz meg!

Maze's Request

Maze beszélgetni szeretne velünk, ezért menjünk vissza a Hősök Céhébe. Itt keressük fel az öreg mágust a saját szállásán, így teljesül a küldetés.

Find The Archeologist

Maze személyesen adja nekünk ezt a Quest Cardot, miszerint az eltűnt régészt kell felkutatnunk. Használjuk a teleportot, és illanjunk a Witchwood Cullis Gate-hez. Innen induljunk csak előre, egyenesen az úton, majd küzdjük le az első Szikla-Trollt. Ugyanúgy kell harcolni vele, mint az előző Föld-Trollal, viszont ennek nagyobb az ereje, több az élete, és kicsit gyorsabb is. Sprinteljünk át Witchwood Stones-ba.
Itt beszéljünk a Démonajtóval, majd menjünk tovább. Ez a fránya nyílászáró csak akkor enged be minket, ha tudjuk a nevét… Menjünk tovább, egészen a kőoszlopokig. Mindegyik monolit egy-egy betűt szimbolizál (I, S, H, T), ezeket a helyes sorrendben megkocogtatva kapjuk meg az ajtó nevét. Ha valaki gonosz módon a SHIT szót „írja be", akkor a program két Balverine-nel támad… Az ajtó neve igazából HITS, ezt lebetűzve bejuthatunk. Bent teljesül a küldetés.

White Balverine

Nyomás vissza a Céhbe, ott vegyük fel a Quest Cardot, majd teleportáljunk a Witchwood Cullis Gate-hez. Innen gyalogszerrel suhanjunk át Knothole Glade-be.
Ahogy megérkezünk, kezdetét veszi a móka! Amennyiben jók vagyunk, úgy ne hagyjuk, hogy a falusiaknak bántódása essen! Ha végignézzük, ahogy a farkas megöli őket, vagy ha segítünk a lénynek legyilkolni az embereket, ugyanúgy rossz pontot kapunk, tehát óvatosan a cselekedeteinkkel.
Meg kell ölnünk az összes támadót, mielőtt ténylegesen bebocsátást nyerünk Knothole Glade-be. Itt bent egy fehér farkast kell legyilkolnunk. Üssük meg tízszer, erre elfut a gyávaság. Menjünk fel a dombon álló házikóhoz, itt beszéljünk a tulajjal, majd a tőle kapott ezüstöt ötvözzük a fegyverünkkel. Így már ténylegesen is képesek legyünk megsebesíteni a farkasembert. Ötször kell megütni, erre elszalad ismét.
Távozzunk Knothole Glade-ből, és a tónál konfrontálódjunk ismét ezzel a gonosz lénnyel. Ahogy fogy az élete, úgy hívja majd az erősítést. Először mindig a sima utánpótlásokat

Project Ego?

2002-ben a Fable-t még Project Egónak hívták, és elvileg azon az őszön kellett volna megjelennie. Rengeteget áradozott róla a Lionhead Studios, szinte már-már tökéletesnek tűnt. Az alábbi sorokat 2002. február ötödikén vetettem digitális papírra, egy rövid előzetes céljából. Azt hozzátenném, hogy akkor még ezek a feature-ök be voltak ígérve a Fable-be, ám ezeknek a töredéke sem került bele a programba… Olvassuk ezeket a sorokat így majdnem négy év távlatából, és gondolkodjunk el a szertefoszlott ígéreteken:

„Ahol 15 éves korában, szüleitől megfosztva veszed át a karaktered irányítását, ahol mindent megtehetsz az égvilágon, te alakíthatod ki a külső megjelenésedet (ez alatt értem a frizurát, a tetoválásokat, a ruházatot, arcszőrzetet… mindent), ahol nincsenek kasztok, mert úgy és arra specializálod a karakteredet, ahogyan és amerre Te akarod. Ahol ha harcos szeretnél lenni, és a szabadban edzel sokat, akkor a bőröd napbarnított lesz, a tested izmos, Ha éppen a mágia fortélyait szeretnéd elsajátítani, akkor a könyvtárak legmélyén felhalmozod a tudásanyagot, de ezáltal bőröd sápadt lesz, tested pedig vékonyabb. Mindezeket persze kombinálhatod is! A játékban nincsenek „hátterek" mindenhova el lehet menni, mindenhova alatt azt értem, ami a normális életben topográfiailag lehetséges.
A Project Egóban, az idő telik, és te is öregszel, az csak is rajtad múlik, hogy hány éves korodig maradsz talpon! Ha egészségesen élsz, harcedzett vagy, akkor jóval tovább élhetsz, mintha egész életedet a kocsmákban töltve mulatozol, mert ekkor elhízol, kevesebbet fogsz bírni, és fiatalon elhalálozol. Ez az a játék, ahol ha egy komoly csatában megsebeznek, akkor bizony a heg ott fog maradni testeden életed végéig. Ugyanez működik fordítva is: ha egy gyereket megvágsz az arcán, és harminc év múlva visszatérsz, a forradás ott virít majd ráncokkal tarkított képén, de emlékezni fog rád... Ebben a játékban egy kiadós ebéd után eldobott gyümölcs magvaiból évek múltán fák fognak nőni! Szinte korlátlan szabadsággal bírsz majd itt, odamehetsz valakihez és megölheted csak azért, mert tetszik a ruhája, ha szerencséd van, még jó is lesz rád, de ha nem, akár pucéron is rohangálhatunk fel s alá.
Kialakíthatod az imázsodat: lehetsz mindenki által retteget vadállat, de az embereknek fenntartásai lesznek irántad (a félelem mellett), lehetsz ugyanakkor hős lovag is, aki háta mögött az emberek legendákat suttognak, és mélységes tisztelettel adóznak!
A választás a Ti kezetekben lesz!"

tegyük el láb alól, utána üssük csak a fehér szörnyeteget. Miután megöltük, térjünk vissza a faluba, és beszéljünk a főnökkel. Megkapjuk a 6200 aranyat, és a +800 hírnevet.

The Arena

Vegyük fel a céhben az arénába szóló Quest Cardot, majd teleportáljunk vissza Knothole Glade-be. Innen az északra vezető ösvényen szaladjunk tovább, a hatalmas Aréna felé.

Bent dumálhatunk az emberekkel, vásárolhatunk dolgokat, játszhatunk black jack-et, vagy csak simán várhatunk, míg nem hívnak minket a küzdőtérre. Bent az arénában számos körben, számos hullámban fognak az életünkre törni az ellenségek, természetesen a fő feladat az, hogy legyőzzünk mindennemű ellenállást.
Az első körben 100 arany üti a markunk, amennyiben sikerül visszavernünk a támadó szárnyas férgek négy hullámát. Az elején még sima bogarak, de a végén már harcidarazsak lesznek az ellenségeink.
A második körért 500 aranyat kapunk. Hobbekat kell ölni, szintén négy hullámban. Vegyes elosztásban mágus és közelharcos lényeket is.
A harmadik körben 1000 arannyal leszünk gazdagabbak, ha túléljük a Balverine-ek támadásait.
A negyedik fordulóban 2000 fényes aranytallért kapunk, de ezért cserébe már Csontvázharcosok ádáz rohamait kell semlegesítenünk.
Az ötödik menetben Banditákkal kell megküzdenünk, ha sikerrel járunk, 3000 aranyat kapunk kézhez.
A hatodik forduló két darab Föld-Troll leküzdését jelenti. A feladat nehéz, a jutalom busás: 4000 pénzecske.
A hetedik kör nem meglepően két Szikla-Trollt hoz nekünk ajándékba.
A kinyírásukért járó összeg 8000 arany.
A nyolcadik menetben a Skorpiókirályt kell jobb létre szenderítenünk. Nem nehéz, de cserébe 10000 aranytallért kapunk.
Az utolsó menetben Whisper-el kell megküzdenünk.

Elég könnyű lenyomni a lányt, de a végén választás elé kerülünk: jócselekedet, ha életben hagyjuk, rossz, ha megöljük.
A rengeteg arany, XP, és a +2000 hírnév igen csábítóvá teszik ezt a küldetést.

Finding Theresa Again

Borrow Fields-be kell mennünk. Itt keressük meg a szürke házat, menjünk be, és beszélgessünk a nővérkénkkel.

Rescue The Archeologist

Bowerstone déli részéből most már átmehetünk az északiba is. Itt keressük meg a bowerstone-i börtönbe vezető utat, és fussunk el az irányába. Menjünk fel az ösvényen a következő helyszínre, a szélmalomhoz. Itt addig kell gyilkolni az ellenségeket, amíg a továbbjutást nehezítő vörös akadály el nem tűnik. Ugyanezt a mozdulatsort addig kell ismételgetnünk, míg a kikötőben utol nem érjük a régészt. Beszéljünk vele, hallgassuk meg a meséjét a titkos útról.

The Graveyard Path

A temető felé Headman's Hillen keresztül vezet az út, tehát nyomás ebbe az irányba. Innen egy pillanat alatt átérünk a lychfield-i temetőbe. A küldetés szerint innen vezet a titkos út a börtönbe, ám ezt egy démonajtó blokkolja.

TUDTAD-E?
Egyszerre csak 9 feltámasztó ital lehet nálad, ha többet vásárolsz, a felesleg elveszik!

Ahhoz, hogy kinyíljon, egy Nostro nevű hős kifosztott sírjába vissza kell vinni az eltűnt tárgyakat. Szerencsére ez a sok cucc mind a temető területén van elrejtve, úgyhogy nosza, vágjunk neki a keresésnek.
Ahhoz, hogy egyáltalán bejussunk a temetőbe, beszélnünk kell az őrrel, hogy ugyan legyen már olyan kedves, és nyissa ki nekünk a kapukat… (Az öreg háza előtt van egy láda, amelyben egy ásó pihen, ezt vegyük magunkhoz.) Menjünk be, maradjunk a jobb oldali ösvényen, át a hídon, fel a dombon egészen a sírboltig. Meg kell találnunk az öreg csontváz fegyverét, sisakját, pajzsát és páncélját annak érdekében, hogy kinyíljon a démonajtó.
A kard egy szarvas sírkővel díszített hantban lesz, ezt ki kell ásnunk.
A pajzs a vízben van, ki kell halásznunk belőle. (Nostro sírjában találunk pecabotot.)
A temetőőr házában, a kandalló felett díszeleg Nostro sisakja, markoljuk fel.
Nostro kriptájától balra lesz egy másik kis sírbolt, itt bent meglesz a Páncél is.
Mindezek helyét zöld pöttyök jelölik a minitérképen, nem lesz probléma fellelni őket.
Sétáljunk át a démonajtón, öljük meg a ránk leselkedő veszedelmet, ezt követően futás át a kapun. Itt nyírjuk ki az összes csontvázharcost, majd az út végén nyissuk ki az ajtót.

Rescue Scarlet Robe

A Circle of Dead-ből induljunk el Underground Passage felé. Itt csak egyenesen kell követnünk az utat, és elérünk Underground Tunnelbe. Menjünk le a lépcsőkön, és öljük meg a sok-sok zombit. Mikor lenyiszáltuk mindegyiket, az akadály eltűnik, és szabadon folytathatjuk utunkat. A minitérkép szerinti jobb alsó ajtón kell továbbhaladnunk, így könnyen átérünk Cliffside Path-re. Maradjunk a bal oldali ágon, egészen közelítsük meg a végén lévő ajtót, mire néhány régi barátunk a

piros akadályokkal ismét feltűnik. Rövid csatározás után mehetünk tovább. Ahogy haladunk előre, úgy érkezünk egyre közelebb saját végzetünkhöz. Két helyszínt magunk mögött hagyva már a börtönőrökkel kell csatát vívnunk, és ezt követően már meg is érkezünk a Kínzókamrába.
Scarlet Robe itt van, szabadítsuk ki. Ekkor elkezd minket automatikusan követni, szöktessük meg a börtönből! Induljunk el visszafele! Sajnos nem sokáig jutunk el, mert jön a gonoszság, és börtönbe zár minket.

Prison Escape

Hallgassuk meg a börtönőr mondandóját, beszélgessünk a cellatársunkkal, amíg el nem jön a mi időnk. Mivel most van a főnök születésnapja, ezért megrendezi a rabok futása fedőnevű eseményt, mely egy szimpla

kis futóverseny a börtön körül. Amelyik fegyenc győz, az nyer egy kis minőségi időtöltést: a bossz költeményeket olvas fel neki. Bármennyire is furcsán hangzik, nekünk most az a legfőbb célunk, hogy meghallgassuk ezt a költeményt.
Az udvaron felsorakoznak a rabok, és a megadott jelre elindulnak. Nem mondom, hogy hol, merre kell kanyarodni, ezt az őrök úgyis

megteszik helyettem. Inkább csak azt tanácsolnám, hogy a futás gombra térdeljetek rá, mert a kitartásunk csorbíthatatlan, így örökké rohanhatunk. Nevetségesen könnyű verseny, biztos, hogy nyerünk.
A főnök háttal áll nekünk, a cella kulcsa pedig az asztalon lévő három könyv egyikében lapul. Viszont ezek a naplók számzárasak, ezért oda kell osonnunk a bossz mögötti táblához, és meg kéne tudnunk onnan a kódot. Tegyük ezt meg, majd lopózzunk vissza a könyvekhez. Random módon van elhelyezve a cumó, ezért próba-szerencse. Ha nem találjuk el, akkor visszakerülünk a cellába, és várni kell egy évet a következő futóversenyig. Ekkor ugyanazt kell tenni, mint amit most leírtam.
Tegyük fel, hogy megvan a cellakulcs. A költemény végeztével visszaszállítanak a cellába, melyet most már ki tudunk nyitni! Eresszük ki a többi rabot is, elvégre a segítség elkél. Vissza kell szereznünk az elkobzott holmikat; menjünk ki az udvarra, itt fel a lépcsőn, majd keressük meg a következő lépcsőt is (ezt már megmásztuk a futóverseny alatt), végül forduljunk balra, eztán menjünk be a kis ajtón. Itt a ládából fel tudjuk markolni a cuccainkat.
A folyamatosan áramló őröket verjük vissza, ezt követően (vagy ezzel párhuzamosan) törjünk utat a kínzókamráig, és szabadítsuk ki Scarlet Robe-ot. Ha valaki vérbeli harcos, az harcoljon, de tulajdonképpen nyúlcipőben is meg lehet innen lépni. (Fussunk át mindenen, mindig a következő ajtóig.) Hamar elérünk egy szobába, mely közepén pici medence díszeleg, ebből pedig egy sokcsápos szörnyeteg nyúlkál felénk. Ez sokkal ijesztőbb, mint amennyire valójában veszélyes; igazság szerint csak ütni kell, amíg mozog.

Élő-játék

Ne nyomkodjunk eszeveszetten minden gombot, mikor véget ér a játék, és éppen legördülne a credits lista! Várjuk meg nyugodtan, míg a nagyjából húszperces kiselőadás lezajlik, mivel ekkor visszatérhetünk még a játékba, szórakozhatunk még egy keveset ebben a misztikus világban. Vehetünk pár házat, felcsíphetünk néhány lányt, szobára vihetjük őket, söröztethetünk a tavernában, megházasodhatunk, mutogathatjuk a trófeáinkat, tetováltathatunk, frizurát csináltathatunk, horgászhatunk, áshatunk, és még sorolhatnám. Marad még elég látnivaló azután is, hogy befejeztük a tényleges játékot.

Gateway To Hook Coast

Ezt a Quest Cardot rögtön azután kapjuk meg, hogy elhagytuk a börtönt. Azonnal teleportáljunk Barrow Fields-be, innen rohanvást térjünk át Darkmoon Weirbe, ahonnan zöld utunk van az Ancient Cullis Gate-ig. Ez a teleportkapu csak akkor aktiválódik, ha körülbelül tíz darab zombit lemészárolunk a tiszteletére. Nosza, mi sem egyszerűbb ennél!
Ahogy teljesül a kapu kívánsága, egyből Hook Coaston találjuk magunkat. Itt nincs különösebb dolgunk, menjünk oda a térképen megjelölt helyhez. Látjuk, hogy vörös, varázsakadály blokkolja a számunkra helyes irányt. Teleportáljunk vissza a céhbe.
Scarlet Robe kapcsolatba lép velünk, gyorsan menjünk oda hozzá. Maze szállásán van éppen az öreglány, de fussunk, mert nincs késlekedni való időnk. Az átvezető animáció után kapjuk fel a könyvet, így teljesül is a küldetés.

Return To Hook Coast

Teleportáljunk vissza Hook Coastra. Rohanjunk oda, ahol az imént láttuk a vörös varázsakadályt. Ott győzzük le a szellemeket, várjuk meg, míg vége kántálásnak, majd…

Itt nyugodtan öldögélhetünk, ha kedvünk úgy tartja, bár értelme nincs sok. Sipirc a szentély felé, hogy láthassuk, ahogyan Jack aktivál egy fókuszkövet. Automatikusan átrepülünk a következő helyszínre, ahol teljesen ugyanez a helyzet, s a feladat. Itt is elindul a fókuszkő, ami után újra elteleportálódunk magunktól a soron következő régióba. Gondolom, mondanom sem kell, hogy ugyanaz a szituáció, mint az első két alkalommal. Ez még egyszer megismétlődik, és teljesül a küldetés.

Battle Jack Of Blades

Visszatérünk automatikusan a Céh területére, de mivel Jack már aktiválta az összes fókuszkövet, hatalma majdnem teljes. Az egész helyszín lángol, mindenhol romok és tetemek. Vegyük az irányt a Guild Caves felé. Itt menjünk át a hídon, majd a duplaszárnyas ajtón átérve szembesülünk Jack of Blades-szel.
Öljük meg a katonáit, erre leesik a főellenség pajzsa. Ekkor kezdjük el őt magát ütlegelni. Ezt egészen addig ismételgetjük, amíg élete le nem zuhan, kb. 50%-ra. Ekkor a magasba emelkedik. A feladat ugyanaz marad, azzal a különbséggel, hogy a védelem levá-

TUDTAD-E?
Guile 3. szinten csald ki a boltost az utcára, itasd le (3 sör), pakold ki a boltját, majd add el neki a cuccait!

lása után csak íjjal, vagy varázslattal sebezhetjük a rosszfiút.
Átvezető animáció, sztoricsavar, és jön az első komolyabb főellenség. Bizony ez a bossz nem szórakozik, igen nehéz megverni. Kivéve, ha karakterünket a közelharcra specializáltuk, annak egyszerűen nem bír ellenállni a gazfickó. Lőjön csak ránk varázslatokat amennyit csak akar, mi tegyünk róla, hogy ütőtávon belülre kerüljünk hozzá. Ezzel a módszerrel pillanatok alatt felapríthatjuk.

Try To Stop Jack Of Blades

Noha a küldetés címében az áll, hogy próbáljuk meg megakadályozni Jack-et ördögi tervének végrehajtásában, ezt felejtsük el. Igazán semmi, de semmi esélyünk nincs arra, hogy gátat szabjunk a gonosz gazfickó aljas tervének. A Hősök Céhéből egyből az akcióba kerülünk.

A bossz kinyiffantása után választási lehetőség adódik: megsemmisítjük a kardot (jó), vagy megöljük a nővérünket (rossz). A játék xboxos verziója itt ér véget, ám ez itt a Lost chapters, szóval van még pár elveszett küldetés a tarsolyban.

Prophets of The Fireheart

Már egy teljes év eltelt azóta, hogy legyőztük Penge Jack-et. Éppen Oakvale-ben elmélkedünk a temetőben, mikor megkapjuk az üzenetet, hogy vissza kell térnünk a céhbe. Fussunk el a legközelebbi teleportig, majd irány a Mester. Menjünk ki a duplaszárnyas kapun, nézzük meg az átvezetőt, majd sétáljunk be a démonajtón. Ez a misszió igen egyszerű, csak néhány logikai fejtörőt kell megoldanunk

Mellékküldetések

A mi végigjátszásunk maximálisan kitöltötte a neki szánt teret, így csak a történet főszálának áttekintése kerülhetett bele a cikkbe. Ez azt jelenti, hogy a most ismertetett, nagyjából 30 főküldetés mellett legalább ugyanennyi mellékmisszió is helyet kapott a Fable-ben. Szerencsére nem csak a szokásos „menj el oda, öld meg ezt, hozd el tőle azt" feladatokat kapunk a mellékszálakon, hanem jó néhány kifejezetten ötletes, és humoros küldetéseket is kiosztanak számunkra. Igazi kalandorok semmiképp se mulasszák el ezeket, így teljes a Fable világa!

bent, a próféták termében. Amennyiben ez sikerül, úgy megkapjuk a Fire Heartot!

The Ship Of The Drowned

Nincs is vesztegetni való időnk, irány Hook Coast. Ahogy megérkezünk, azon nyomban szaladjunk a világítótoronyba. Ott lesz velünk egy másik hős is, aki szerencsénkre igen hasznos segítőnek bizonyul. A Fire Hand-et helyezzük el az építmény legmagasabb pontján, majd várjunk. Illetve ez történne, ha nem csúszna be semmilyen gikszer. De természetesen becsúszik, mint ahogyan az lenni szokott…

Temérdek ellenség jön, akiknek egyetlen célja az, hogy varázslatok segítségével megsemmisítsék a gömböt. Nos, a feladatunk az ilyen őrült szörnyetegek akkurátus megsemmisítése! Kövessük Rose-t, hátha észrevesz valami olyasmit is, ami elkerülte a mi figyelmünket. Tisztogassuk meg a partvidéket, majd csodálva várjuk a szellemhajó felbukkanását, amely elvisz minket egy távoli vidékre!

The Oracle Of Snowspire

Felszállunk a szellemhajóra, és egy rövid átvezető animációt követően meg is érkezünk Snowspire havas világába. Itt északon minden kicsit furcsább, mint a megszokott tájakon, szóval maximális elővigyázatosságot kérek. Induljunk el fölfele az ösvényen, amíg egy Jég-Trollba nem botlunk. Ezt a kellemetlen alakot hamar tegyük hidegre, majd folytassuk utunk Northern Foothills irányába. Itt rengeteg ellenséges alakkal találkozunk majd, de mi az ellenállást leküzdve menjünk csak az északkeleti kijárat irányába. Itt már nyugtunk lesz, csak sétáljunk el a térképen

jelzett pontig. Rose már ott vár ránk, de sokat nem cseverészhetünk vele, mert Schyte már vár ránk a faluban. Ne is késlekedjünk, az átvezető után azonnal induljunk tovább. Miután találkoztunk és diskuráltunk az öreg hőssel, vegyük az irányt ismételten Northern Foothills felé. Itt a térképen, a D betű tetején található a Nekropolisz, ide kell elfáradnunk. Bent négy régi hős négy különböző jelét kell megkeresnünk. Nincs mese, kezünkbe kell kapni az ásót, és az összes sírt ki kell ásnunk. Nem tudni, hogy melyikben vannak a valódi szimbólumok, pontosan ezért túrni kell a földet, mint a kertésznadrágos csehszlovák kisvakond. Ha megvan az összes jel, térjünk vissza Schyte-hoz.

The Oracle's Knowledge

Szaladjunk oda Maze-hez, az Orákulum elé, és hallgassuk meg a mondandóját.

The Souls Of Heroes

Menjünk ki Briar Rose-hoz, aki az Archon's Shrine-nál álldogál. Figyeljünk oda arra, amit közölni kíván velünk, majd teleporttal illanjunk át Knothole Glade-be, ahol Thunder már vár ránk.

Innen egyenes utunk vezet az Arénába, ahol még egyszer, s egyben utoljára meg kell állnunk a helyünket. Közben bevillan a képbe a Collecting An Arena Soul című küldetés is, ennek kell eleget tennünk. Az ellenségek ismét hullámokban érkeznek a nyakunkra, ám most sokkalta nehezebb dolgunk lesz, mint az első arénázásunk során. 8-10 kör leküzdése után megkapjuk az egyik hősi lelket. Ezt követően vissza kell térni Knothole Glade-be. Itt Briar

TUDTAD-E?
A Moonfish és a Golden Carrot elfogyasztása napszakváltást idéz elő!

Rose már megfejtett egy újabb írást, ami egy női harcos lelkére utal! Ez nem lehet más, mint Scarlet Robe, tehát nyomás az Oakvale-i temető. Collecting your Mothers Soul névre hallgat a második mellékága a küldetésnek, ez következik most. A temetőben jó néhány szellemet el kell tennünk láb alól, akik anyánk lelkét sanyargatják, de ez korántsem olyan nehéz, mint az előbbi arénázás. Ezt követően ismét vissza kell térni Briar Rose-hoz, az Archon's Shrine-hoz.

Azt találta ki, hogy a harmadik léleknek a legősibb hős lelkének kell lennie. Félrevezető, nehogy elmenjünk megölni a Céhbe a mestert! Nostróról van szó, akinek segítettünk összeszedni a páncélját a lychfield-i temetőben. Menjünk el ismét oda. Mivel segítettünk az öreg léleknek korábban, így nagylelkűen felajánlja, hogy harcban elvehetjük a lelkét. Nekünk sem kell kétszer mondani: tegyük meg.

Most, hogy megvan mindhárom hőslélek, térjünk vissza Rose-hoz, és használjuk a bronzkapuk megnyitására.

Final Battle

Mit is mondhatnék… Jack visszatért, méghozzá új formában, de ezt természetesen nem hagyhatjuk annyiban! Le kell győznünk mindenáron. Most már teljesen profi módon kalandozunk a Fable világában, nem hiszem, hogy különösebb gondot jelentene ez a kis ártalmatlan sárkány! Szép volt srácok!

Dante

CHEAT TIPP

Dragonshard

Játék közben nyomd le az *[ENTER]* gombot, hogy megnyisd a konzolt, majd üsd be az alábbi kódok egyikét:

enablecheats - csalások engedélyezése
disablecheats - csalások letiltása
victory - küldetés sikeres befejezése
buildspeed # - építés sebességének beállítása (0-100)
fastbuild 1 - építkezés azonnali befejezése - bekapcsolás
fastbuild 0 - építkezés azonnali befejezése - kikapcsolás
+exp # - megadott tapasztalati pont hozzáadása
-exp # - megadott tapasztalati pont elvétele
+gold # - arany értékének növelése
-gold # - arany értékének csökkentése
+shards # - kristály értékének növelése
-shards # - kristály értékének növelése
+level # - ismeretlen hatás
-level # - ismeretlen hatás
+all # - tapasztalati pont, arany és kristály értékének növelése

Ultimate Spider-Man

Megszerezhető extrák:
Arachnoman megszerzéséhez teljesítendő: 90 City Events, 48 Combat Tours és 90 Token összegyűjtése
Parker Hoodie megszerzéséhez teljesítendő: 75 City Events, 32 Combat Tours és 75 Token összegyűjtése
Peter Parker megszerzéséhez teljesítendő: 50 City Events, nyerj négy versenyt Johnny Storm ellen és gyűjts össze 50 Tokent
Spidey Wrestling megszerzéséhez teljesítendő: 30 City Events és 30 Token összegyűjtése
Switch Hero opció a pause menüben megszerzéséhez teljesítendő: összes sztori küldetés
Symbiote Spider-Man (fekete kosztüm) megszerzéséhez teljesítendő: 100 City Events, összes Token összegyűjtése, és végig kell játszani az összes „Combat Tour"-t
Venom Races megszerzéséhez teljesítendő: összes sztori küldetés

Magasabb „City Event" nehézségi fokozatok:
Hard nehézségi fokozat - Teljesíts 20 „City Event"-et és a „Class Trip" küldetést a nyolcadik fejezetben.
Medium nehézségi fokozat - Teljesíts 10 „City Event"-et és az „inexpugnable" küldetést a hatodik fejezetben.

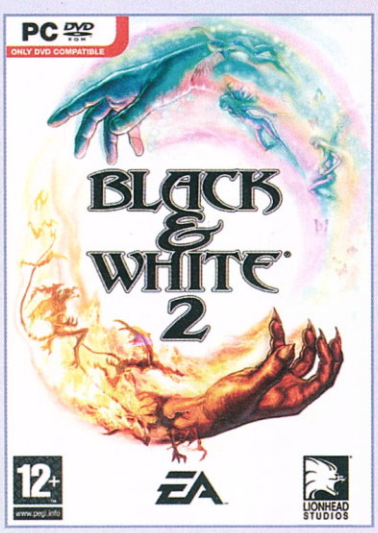
Magasabb „Combat Tour" nehézségi fokozatok, és életpont-bónuszok:
Életpont-bónusz & Hard nehézségi fokozat - Teljesíts 12 Medium nehézségű túrát.
Életpont-bónusz & Medium nehézségi fokozat - Teljesíts 8 Easy nehézségű túrát a negyedik fejezet „Hell of a Mess" küldetése után.
Insane nehézségi fokozat - Teljesítsd az összes Hard nehézségű túrát.

BLACK & WHITE 2

A jó és a rossz örök küzdelme. Elcsépelt téma, számtalan film és játék próbált már valami izgalmasat kihozni ebből a szituációból, legtöbbször különösebb siker nélkül. 2001-ben azonban témára alapozó Black & White megjelenésekor mindent felforgatott; újszerű, előremutató megoldásai és izgalmas játékmenete igazi klasszikussá tették. Azonban semmi nem tart örökké, így Molyneux mester egy kiegészítő összeeszkábálása után úgy döntött, hogy elkészíti a folytatást. Néhányan féltek, hogy mit lesz képes másodszor kihozni a témából, a többség azonban határozott reménykedéssel tekintett a projektre. Nos, most már bátran kimondhatjuk, a kételkedőknek nem lett igazuk, hiszen a Black & White 2 igazi mestermunka lett, kellő újítással és a korát meghaladó megoldásokkal. Egyszóval jött, látott, győzött, mi pedig most kivesézzük nektek, hogy még véletlenül se tartson vissza egy-egy csúnya elakadás a kampány mód végigjátszásától.

- **CD Link: Háttérképek**

- **Fejlesztő: Lionhead / Peter Molyneux**
- **Kiadó: Electronic Arts**
- **Megjelenés: 2005. október 07.**
- **Kategória: Szimulátor**
- **Honlap: www.blackandwhite2.ea.com/**



Előszó

Khmm, hogy mondod, még nincs meg a program, csak kíváncsiságból olvastál bele ebbe a guide-ba? Na jól van, mivel nem szeretném, hogy bárki is kimaradjon a Black & White 2 által nyújtott nagyszerű élményből, ezért szemrevételezzük azt is, hogy miről szól maga a játék. Adott egy isten, ez lennél te, uram. Mint minden jó istennek, így neked is vannak tanácsadóid, itt vagyok ugye én, az angyal, aki bölcs ötleteimmel igyekszem majd a hasznodra válni. De sajnos nem minden fenékig tejfel, hiszen az a hájas vörös ördög minduntalan a rossz dolgokra próbál meg majd rávenni, de kérlek, ne hallgass rá. Mint tudjuk, nem véletlenül érkeztél erre a bolygóra. Az emberek bíznak benned, tőled remélik a megváltást, a jobb életkörülményeket. Te is tudod uram, hogy az ilyen egyszerű, műveletlen népségnek muszáj hinnie valakiben, különben nem képes átverekedni magát a mindennapok nehézségein. Mutasd meg hát nekik, hogy te vagy a legjobb isten, nincs hozzád fogható! Légy kedves az emberekkel, és meglátod szeretni fognak. Húzd föl nekik a különböző épületeket, biztosíts mindig elegendő élelmet, és persze nem utolsósorban védd meg szerencsétleneket a fosztogató, barbár hadseregektől. Nem mehetek el azonban szó nélkül amellett sem uram, amit ez a dagadt ördög súg majd a füledbe lépten-nyomon. Korlátlan hatalmad révén bizony lehetőséged nyílik gonosz tettekre is, ebben senki sem akadályozhat meg téged. Ha néhanapján egy-két falusi elégedetlen lenne bölcs vezetőjével, akkor ha úgy tartja kedved, súlyosan megbüntetheted őket. Lehetőséged nyílik rettegésben tartani szegény embereket, ehhez találsz néhány speciálisan erre készült épületet is, ám én mégis csak azt javaslom, hogy légy jó mindhalálig (de miket is beszélek, hiszen isten vagy, vagy mi a szösz…). Hogy ki ez a nagyra nőtt lény itt? Nem, ő nem Csernobilból származik, ő a te saját kis kreatúrád. Ugyan tényleg méretesebb lett az átlagnál, de hát egy istennek már csak egy ilyen különleges példány

TUDTAD-E?

A program fejlesztésének egyik legfontosabb embere, Peter Molyneux nemrégiben megkapta a Brit Birodalom Érdemrendjét a játékiparban végzett munkájának elismeréseként.

dukál. Ugyan kezdetben nem lesz éppenséggel túl okos az állatka, ám rád vár a nevelés nehéz feladata. Te döntöd el, hogy keservesen megbünteted-e, vagy éppen barátságosan megsimogatod, amikor megevett egy falusit. Minden tettednek hatása lesz a kreatúra jellemére. Elismerem, kezdetben még csak púp lesz a hátadon, hiszen kiskorában teljesen tőled függ majd, ám hidd el nekem uram, ha jól neveled, akkor később ő lesz a jobb kezed. Ha kell, harcol, ha kell, nyersanyagot gyűjt, vagy építkezik, ez csak a te instrukcióidon múlik. Arra pedig nem is merek gondolni, hogy esetleg igazi gyilkost nevelsz belőle, aki időnként befal egy-két polgárt, és lételeme a pusztítás. Lenne még némi mondanivalóm, uram, ám úgy látom már nagyon szeretnél végre játszani, és nekem eszem ágában sincs téged visszatartani, de pár dolgot még feltétlenül el kell magyaráznom. Térjünk hát rá akkor a kurzus lényegi részére!

Egy segítő kéz

Mielőtt belemerülnél a város építésébe, szervezésébe, és úgy egyáltalán bármiféle cselekedetbe, mindenképpen meg kell ismerkedned a legfontosabb eszközöddel, a kezeddel. Ezzel irányítasz mindent, legyen az építkezés, vagy éppen a lényed napi programja, és emellett számos isteni dologra képes vagy vele, uram. Az első, és legfontosabb dolog, hogy hogyan is mozgathatod a kamerát szerte a világban. Ha lenyomva tartod a jobb gombot, akkor máris korlátlan szabadság vár rád, változtathatod a nézőpontot, ahogyan csak kedved tartja, nagyítani és kicsinyíteni pedig az egér görgőjével tudsz. Most, hogy már eligazodsz kicsiny világodban, ideje komolyabb dolgokról is szót ejteni. Egy igazán jó isten például sosem bírná tétlenül nézni, ahogy hívői majd megszakadnak a munkától. Neked sem kell csak a falusiakra bíznod a piszkos melót, ha kedved úgy tartja, besegíthetsz nekik. Csak tépj ki egy fát a földből, arass le egy köteg gabonát, vagy emelj fel egy nehéz vastömböt, és cipeld be a raktárba. Meglátod uram, hogy mennyire szeretni fognak ezért téged, és nem utolsósorban sosem fogsz szűkölködni a nyersanyagokban. Mint azt briliáns elméddel már biztosan kitaláltad, a kéz segítségével szinte bármelyik tereptárggyal kapcsolatba léphetsz. Ha felragadsz egy kőtömböt, akkor azt eltakaríthatod az útból, vagy éppen az ellenséges sereg közé is hajíthatod, számos katonádat megóvva ezzel a közvetlen életveszélytől. Egy darab vassal vagy farönkkel pedig az építkezéseket is meggyorsíthatod, ehhez nem kell mást tenned, mint az adott holmit egy félkész tákolmány fölé vinned, majd lenyomva tartani a bal gombot. Nem árt begyakorolnod azt sem, hogyan hajigálhatod a súlyos tárgyakat. Felvétel után csak tartsd lenyomva az egér bal gombját, majd úgy kugli módra lengesd meg előre hátra, végül pedig engedd csak útjára, hadd szálljon szabadon. Van még egy nagyon érdekes játékszer a kezedben, ehhez pedig nem kell mást tenned, mint megragadnod a Napot. Ne aggódj, nem fogja megégetni a kezedet, ellenben ha úgy tartja kedved, bármikor világosságot varázsolhatsz, vagy egy mozdulattal csendes éjszakára állíthatod be birodalmad. Hogy mondod uram,

egynéhány falusi csak úgy lopja a napot? Vagy eltévedtek páran, és egy segítő kézre lenne szükségük a biztonságos hazatéréshez? Nosza rajta, ragadd csak meg az adott emberkét, lehet, hogy egy kicsit ficánkolni fog majd, és próbál kiszabadulni a szorításodból, ám ez ne vegye el a kedved, és oszd csak be valami munkára, vagy éppen dobd le oda, ahol szükség van rá, bár ha lehet azért ne kilométeres magasságból (még ha ez a fránya kisördög minduntalan erre is bíztat). És végül, de nem utolsósorban, élvezd ki uram, hogy azt teszel, amit csak akarsz, eleinte még büntetlenül eljátszadozhatsz a kezeddel, például kopogj csak be egy háztetőn. Próbáld ki, nem fogod megbánni! Ó, igen, lenne itt még valami! Ha esetleg úgy érzed, hogy a te jellemedhez, inkább egy öreg, eres kéz, vagy egy szőrös mancs illene, akkor ne habozz együtt lenyomni az Alt és a H gombokat, majd kiválasztani a neked tetsző modellt.

A (le)kezelőfelület

Azt hiszem, bátran mondhatom, ez a kedves Molyneux mester igazán tudja, hogyan kell egy isten dolgát megkönnyíteni. Hogy miről is beszélek? Hát természetesen a nagyszerű kezelőfelületről. Gondolom már első pillantásra szemedbe ötlik, hogy alapállapotban a menüsorok nem foglalnak el túl sok helyet a képernyőn, így még nagyobb részen terpeszkedhet az egyébként is szép táj. Na de félre a tréfával, hiszen mégiscsak tanulni jöttél hozzám, foglalkozzunk hát a lényegi részekkel. Az első lépés: tekints csak fel a bal sarokba! Ó, hogy ott nincs semmi uram? Akkor bizonyára még nagyon a játék elején jársz, mert elméletileg az éppen aktuális ellenséges birodalom legfontosabb adatait láthatod odafönn. Ide mindig érdemes egy-egy pillantást vetned, hogy lemérhesd, várható e bármiféle ellenséges támadás a közeljövőben, illetve, hogy a te birodalmat mennyivel fejlettebb a riválisénál (mert afelől nincs kétségem, uram, hogy semmiféle hatalom nem hasonlítható össze azzal, amit te mérhetetlen tudásoddal adsz át a birodalmadnak).

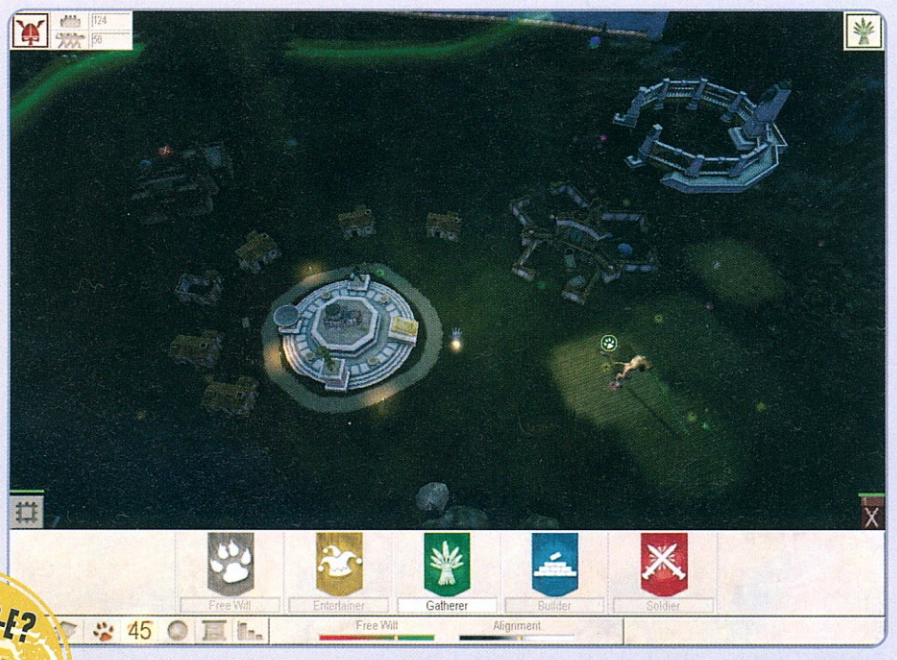
TUDTAD-E?

Ha kíváncsi vagy, hogyan készült a nagy mű, akkor a hivatalos honlapon egy egész sorozat „Making of" videó vár rád!

Van itt még valami, ami mindennél fontosabb: a városok kezelőpaneljei. Ezek a bal alsó sarokban helyezkednek el, és alapállapotban csak egy-egy kis négyzet jelképezi őket. Ez az a hely, uram, ahol bölcs döntéseid egyik fő központja lelelődzik, itt találod lényed kezelőpaneljét, az építkezési menüt, az isteni pontokból megvásárolható bónusz dolgokat, és még számos egyéb hasznos menüpontot. Menjünk is végig szépen sorban az összes gombon, hogy a későbbiekben semmiféle gondod ne lehessen a vezérléssel.

Építés menü

Az első, kis kalapácsszerű embléma logikusan az építkezési menüt rejti. Ha sikerült rá kattintanod, és jobban megtekinted, akkor láthatod, hogy a jobb alsó sarokban további almenük kerültek elő. Ezek szintén hasznodra lesznek, mivel kategóriákra lebontva megtalálhatod itt a felhúzható épületeket, amivel jelentős időt megspórolhatsz. Ha esetleg egy-egy részben még nincs is elérhető struktúra, akkor se aggódj, mert nem a Mátrixban van a hiba, csupán ezek a létesítmények majd csak később lesznek elérhetőek. Ó, nyugodj meg uram, teljességgel igazad van, megengedhetetlen, hogy egy isten elől csak úgy elvegyék az építés lehetőségét. Viszont ne légy haragos, lesz majd módszer, amivel változtathatsz ezen a tarthatatlan helyzeten.



Na de most először is haladjunk végig az épületek kategóriáin. Az első gomb lenyomására minden elérhető dolog látható lesz, ez áttekintésre kiválóan alkalmas. Továbbtekintve a dwelling menüponton akadhat meg a szemed, és jobb, ha el is időzünk egy pillanatra, hiszen itt húzhatod fel többek között a lakóházakat, uram. Persze, persze egy sima ház tényleg olcsóbb egy luxusvillánál, ám a későbbiekben érdemes inkább a drágák felé kacsintgatni, mert azok jobban vonzzák az embereket a birodalmadba, és persze a már ott lakókat is nagyobb elégedettséggel töltik el. Emellett lesz itt még pár épület, amelyekkel komolyan érdemes foglalkoznod, hiszen növelik a polgáraid elégedettségét, és akármit is próbál beléd sulykolni az a gonosz kis ördög, ez elengedhetetlen, ha gyarapítani szeretnéd birodalmadat.

A harmadik kategória a civil épületeket takarja, ahol több érdekes épület is található. Azt hiszem egy ilyen fenséges elmének nem szükséges magyaráznom, uram, hogy élelem nélkül nem lesz hosszú életű semmilyen birodalom sem. A legalapvetőbb hely a farm. Az összefüggés, gondolom, elég logikus, jóravaló polgáraid itt termelik meg az élethez szükséges legfontosabb terméket. De ide tartozik többek között a templom is, ahol híveid nemcsak hogy hozzád imádkoznak, de még manát is termelnek neked uram, amit később nagyon jól hasznosíthatsz.

Hogy mi történik akkor, ha birodalmadnak éppen gerendákra lenne szüksége? Csupán látogasd meg a negyedik, az industrial menüpontot, ahol erre is megoldást találsz. Isteni évtizedeid elején egyébként még totálisan elegendő egy-egy adag gabona az emberek jólétéhez, ám később már komolyabb épületekre is szükséged lesz a boldoguláshoz, úgymint például a malom, ahol a (nem folyékony) kenyér alapanyagát állítják elő. Mondanom sem kell, ezeket az épületeket is itt érheted el.

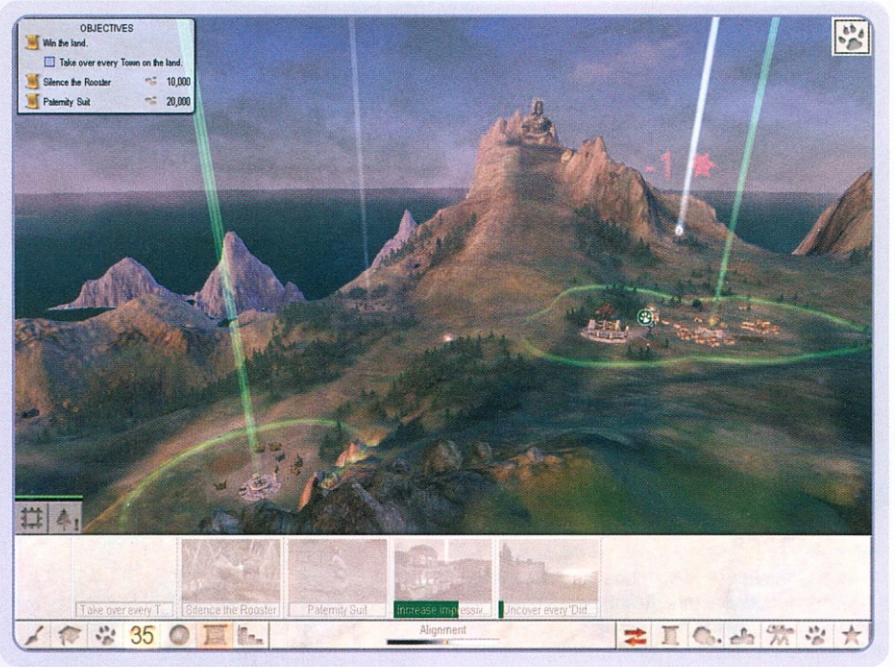
Az ötödik gomb a falakat és a kapukat takarja. Utóbbihoz semmilyen magyarázat nem szükséges, ám azt mindenképpen meg kell jegyeznem, hogy a falakat éppen úgy építheted, ahogy a szükség kívánja, hiszen vastagságukat, hosszúságukat és magasságukat is egy-egy kattintással beállíthatod. A következő menübe kis játékszereid kerültek, melyekkel a közhangulatot növelheted, vagy éppen véres fegyelmet teremthetsz. Elég néhány szökőkút és dísz, és polgáraid máris sokkal vidámabban végzik mindennapi dolgaikat, ám ha az ördög kísértésbe visz, ak-

kor arra is lehetőséged nyílik, hogy fegyelmező eszközöket emelj. Itt minden döntés a te kezedben van, ha úgy érzed, hogy néped csak teljes fegyelemben és rendben tudja kibontakoztatni önmagát, akkor ne habozz felhúzni pár elrettentő erejű építményt.
Kis töprengéssel arra már biztosan rájöttél uram, hogy mi maradt ki a felsorolásból. Igen, hát persze hogy a haditechnikai épületek, őket találod a sor végén. Katonaságra pedig mindenképpen szükséged lesz, hiszen mindig lesz néhány olyan elmeháborodott közösség, akik nem hisznek a te felsőbbrendűségedben, és ezért a népeden kívánnak elégtételt venni. Csak rajta hát, uram, építs barakkokat az íjászoknak és a kardharcosoknak, tervezz félelmetes ostromgépeket,

a menüpontban kis segítődet nevelgetheted tetszésed szerint. Itt minden általa végzett cselekedet megtalálható, és már csak rajtad múlik, hogy egy-egy megmozdulásért megdicséred, vagy éppen megbünteted őt a neked tetsző mértékben. A tanítgatásban természetesen teljesen szabad kezet kapsz uram, ám azért egy-két dologra érdemes lesz odafigyelned. Például nem árt, ha munkára szoktatod lényed, illetve próbáld meg a cselekedetei után mihamarabb megjutalmazni vagy megverni, hiszen így lehetsz majd rá a legnagyobb hatással.

Lényszabályok

Nos, ha megengeded, uram, akkor erről is majd később szólnék részletesen. Annyit



és ezután már semmi nem tarthat vissza a fényes győzelmektől.
Lenne itt még valami, amit dolgod megkönnyítésére építettek bele a játékba. Ha ugyanis a főépületre kattintasz, mindig megjelenik a városodban éppen legjobban szükséges létesítmény sziluettje, amit aztán egy

kattintással fel is építhetsz. Ez több szempontból is nagyon hasznos segítség, hiszen nem csak időt spórolhatsz meg a menüben való keresgélés elkerülésével, hanem mindig fogod tudni azt is, hogy mire van szüksége birodalmadnak a boldoguláshoz.

Lénytanítás

Nos, eszemben sincs megvárakoztatni téged, ó mindenható, ám jobban tesszük, ha a kreatúráddal majd később, külön foglalkozunk. Annyit azért elmondanék, hogy ebben persze mindenképpen véss az agyadba, hogy az első gombbal szabad módba kapcsolhatod teremtményed, a másodikra kattintva inkább csak szórakozni és szórakoztatni fog, a harmadikkal nyersanyag és élelemgyűjtésre inspirálhatod, míg a negyedik gomb az építkező módé, az ötödik bekapcsolása esetén pedig kis kedvenced minden idegszálával a harcra koncentrál majd.

Jutalmak

Ejtettem már egy-két megjegyzést arról, hogy egy isten minden egyes kis cselekedete hatással van a hívői elégedettségére. Ha jót teszel, akkor nem csak hogy boldogabb lesz néped, de bónusz isteni pontokat is kapsz, míg gonosz tettek esetén a hatás épp ellenkező. Azt hiszem uram, magától értetődik, hogy mindig megéri jókat cselekedni, már csak az említett isteni pontok miatt is (azt, hogy a különféle tettek milyen hatással bírnak, egy táblázatban össze is gyűjtöttem neked). Ezekből ugyanis

Különleges kiadás

Mint manapság a legtöbb játékból, így hamarosan a Black & White 2-ből is napvilágot lát egy limitált számú, speciális kiadás. A csomag megvásárlásával a néhány kevésbé fontos plusz ajándék mellé kapunk egy bónusz DVD-t is, amely a játékot készítők műhelytitkaiba hivatott beavatni a nagyérdeműt. Ez magyarul annyit tesz, hogy számos videót találhatunk a lemezen a munka részleteiről és érdekességeiről, emellett pedig több fejlesztővel készült interjút is megtekinthetünk. A legnagyobb ajándék a játékosoknak azonban talán mégiscsak az extra lény, a tigris lett, aki erejével és bátorságával minden helyzetben megállja a helyét. Összességében azt hiszem, joggal mondható, hogy nem járnak rosszul a speciális kiadást megvásárlók.

számtalan hasznos dolgot vásárolhatsz, méghozzá itt, a Tributes menüpontban. A megszerezhető jóságokat három nagyobb csoportba oszthatjuk. Az első a polgárok vásárlása. Ha populációd éppen stagnál, neked viszont új munkaerőre lenne szükséged, akkor itt aránylag jutányos áron vásárolhatsz magadnak új férfi, női vagy éppen gyermek karaktereket. Azért uram, ha hallgatsz tanácsaimra, és aszerint építed majd birodalmad, akkor valószínűleg nem kell majd sokszor ehhez az eszközhöz nyúlnod. A második kategóriába a különféle épületeket, díszeket sorolhatjuk. A legnagyobb előnye ennek, hogy már akkor is felépíthetsz mondjuk egy börtönt, amikor amúgy a kellő feltételeket még nem sikerült teljesítened. Azért a legfontosabbak ebből a részből a népre ható struktúrák, az említett fogda mellett ilyenek például a kocsma, vagy a szökőkutak. A végére hagytam a lénynek vásárolható játékokat és fejlesztéseket. Magától értetődik, hogy egy labdát vagy egy babát az állatka kezébe nyomva kiválóan fog szórakozni, ám ennél fontosabb dolog is van. Kreatúrád ugyanis folyamatosan fejlődik, ha például egy farönkkel súlyzóztatod, akkor erősebb lesz, ám ez sem megy egyik pillanatról a másikra. Itt viszont ha úgy tartja a kedved vagy éppen a szükség, akkor nem kell mást tenned, mint

borsos áron megvásárolni a különböző tulajdonságok magasabb szintjeit, és az eredmény rögtön jelentkezik.

Varázslatok

Mint ahogyan már említettem, uram, mindenképpen érdemes a lehető legkorábban felhúznod egy (majd a későbbiekben több) templomot, hiszen nemcsak hogy hozzád imádkozhatnak ott híveid, de még manát is termelnek. Természetesen nem csak úgy

szórakozásból, hanem ezzel is igyekszenek a kedvedre tenni, mivel tudják, hogy egy istennek komoly szüksége van erre az „alapanyagra". Mert bizony csak a mana segítségével élheted ki teljesen hatalmadat, azaz ezekből a pontokból költhetsz a különféle varázslatokra, amelyeket ebben a menüpontban találhatsz meg. Mindenképpen érdemes lesz körültekintően bánnod a manával, mert

sohasem tudni, mikor lesz szükség hirtelen egy-egy isteni beavatkozásra, ám ha sosem használod fel, az is pazarlás.
Az elérhető varázslatokat a könnyebbség kedvéért bontsuk két kategóriára. Az első az általános mágiáké, itt érheted el többek kö-

zött az esőt is. Ez a legkorábbi varázsigék egyike, nagy hasznát pedig akkor veszed majd, ha a farmok öntözésére fordítod a vizet, és nem a katonákat fürdeted meg. Továbbtekintve a gyógyítás képessége vár rád, amelynek szerepe teljesen egyértelmű, ám azt sem árt tudni, hogy például az erdőket is képes regenerálni, megújít tehát mindent, ami csak él, és nem ellenséges. A szél varázslatot használva minden távolsági fegyverest hatástalaníthatsz, és még a különféle eszközök is a levegőbe emelkednek. A negyedik gombra kattintva ellenfeled helyzete igencsak tüzessé lesz, és minden a lángok martalékává válik majd, legyen az ember, épület, vagy egy gabonamező. A következő varázslat egyszerű, ám igencsak nagyszerű, egy kapitális villám csap le a környékre, elpusztítva mindent és mindenkit, aki csak a közelben állt. Az utolsó itt elérhető mágia már igazi kegyetlenség uram, hiszen hatására egy valódi meteorit csapódik majd be az általad megjelölt területre. Isten irgalmazzon annak, aki nem volt képes elmenekülni előle! A második csoport az epic varázslatoké lett, amelyeknek eléréséhez már egy-egy csodát is fel kell építened, bár hatásuk is ehhez mérten brutális. A szirén megidézésével harmóniát és szeretetet hoz a legnagyobb csatákba is, az ellenséges katonák már nem akarnak harcolni többé, inkább csak egyszerű, békés falusivá válnak. A második varázslattal földrengést idézhetsz elő, ami legfőképpen a különféle épületeknek árt majd, ám a rengés központjában rekedt emberek sem menekülhetnek. A forgószél sem kegyelmez, ám nevéből adódóan másképpen árt az ellenségnek. Nem állhat semmi az útjába, mindent magával ragad, apró darabokra tör és elpusztít. A végére maradt a legkomolyabb pusztító eszközöd, a vulkán. A varázslat felhasználásakor szépen lassan egy igazi tűzhányó emelkedik ki a földből, majd heves robbanások közepette láva jelenik meg a kürtőben, és szépen lassan hömpölyögve mindent elpusztít a környéken. Aki nem képes elég gyorsan futni előle, az már halott, de arra azért figyelj oda, hogy a lávafolyam útja függ a környék domborzatától is, azaz a legjobb egy kisebb hegytetőre kérni.
Most már jól láthatod, milyen isteni lehetőségek vannak a kezedben uram, ám mégis azt javaslom, gondold át komolyan a nagyobb pusztító eszközök használatát, és csak akkor idézz tűzhányót az ellenséges város közepébe, ha már semmi reményed nincs rá, hogy elfoglald.

Statisztikák

Lehet uram, hogy nem kenyered a papírmunka, de ilyesmitől nem is kell félned ebben a menüpontban. Használatát viszont nem mellőzheted, hiszen gyakorta fontos lesz tudnod, hogy éppen hányan vannak egy-egy fajta emberből a birodalmadban. Itt bizony minden hasonló gondodra megoldást találhatsz, ha tudni szeretnéd, hogy hány kardharcosod és íjászod van, vagy éppen arra vagy kíváncsi, hány férfi, nő, esetleg gyermek tengeti mindennapjait kis városkádban, csak kattints ide, és tekintsd át a helyzetet. Minden lényeges egységtípust megtalálhatsz itt a számukkal együtt, nem győzöm hát mondani, gyakorta tanulmányozd a helyzetet. Ha úgy találod, kevés a munkára fogható ember, vagy éppen az ellenséges fenyegetettség mértéke nagyobb létszámú hadsereget indokolna, egy kis áttekintés után máris megteheted a megfelelő lépéseket.

Az élő tamagocsid

Nos uram, ha már ennyit kerülgettük a forró kását, ideje megismerkednünk legfőbb segítőddel és követőddel, az általad nevelt kreatúrával. Az, hogy milyen jellegű lényt részesítesz előnyben, csakis rajtad múlik, ám a kampány elején részletesen bemutatjuk neked mind a négyüket, hogy biztosan ne csalódj majd később választottadban.

TUDTAD-E?
Egy falusi nem is kívánhatna magának rosszabb halálnemet, minthogy egy nagyra nőtt tehén nagydolga potyan a fejére. Pedig itt ez is megtörténhet!

Fontos tudnod, hogy mindannyian eltérő jellemek, saját személyiséggel, ennél fogva nem mindegy, hogy milyen hozzáállásban szeretnél majd játszani. A majom egy észveszejtően aranyos, ám ettől függetlenül nagyon erős karakter, ám a gonosz beállítottság távol áll tőle.
A tehén mellett garantáltan sohasem fogsz unatkozni, hiszen attól eltekintve, hogy kissé lassú felfogású, még meglehetősen vicces, jókedvű személyiség. Az oroszlán viszont már teljesen más kategória, kissé szarkasztikus jellem, aki agresszívan véd mindent, ami hozzá tartozik, ám kissé önfejű is. A farkas pedig igazán méltó a valós vonásaihoz, hiszen gyors és halálos, viszont nagyon figyelmes, ami néha hátrányára is válhat. Tudom, uram, hogy nem lesz egyszerű választanod e lények közül, ám mégiscsak le kell tenned valamelyik mellett a voksodat. Ebben nem igazán tudok segíteni, hiszen feltehetően személyes ízlésed és játékstílusod alapján fogsz majd dönteni. Ha pedig túltetted magadat a választás nehézségein, akkor itt az ideje, hogy megtanuld, hogyan is bánj kreatúráddal, mire használd, és hogyan fejleszd őket minél ügyesebbé, erősebbé. Minden lénynek megvannak az alaptulajdonságai, amelyeken még te sem változtathatsz egy csapásra, csupán kellő kitartással. Ez határozza meg azt is, hogy éppen gonoszabb vagy jó beállítottságban érdemes-e

Civilizációk

Megnevezés	Jellemzők	Kedvelt lény
Greeks (görögök)	univerzális nép, jók a harcban, és fejlettek technikailag	Cow (tehén)
Norse (vikingek)	erősek, kiváló kardforgatók, a tudományokban járatlanok	Lion (oroszlán)
Japanese (japánok)	technikájuk irigylésre méltó, harcban nem túl jók	Ape (majom)
Aztecs (aztékok)	a tudományuk jó ismerői, az íjászat mesterei	Wolf (farkas)

Ötletek a lényekhez

Fajta	Tulajdonságok	Használat	Ideális varázslat
Ape (majom)	agyafúrt, kitartó, erős, szemtelen	nyersanyaggyűjtésre, kisebb harocokhoz	Heal (gyógyítás)
Lion (oroszlán)	fenséges, gúnyos, büszke, hiú,	nagyobb csatákhoz, a tömegben	Lightening (villám)
Wolf (farkas)	alattomos, megfontolt, fürge, éber	őrzésre, gyors támadásokra, kicsapásokra	Fire (tűzvész)
Cow (tehén)	bolondos, ügyetlen, mókás, lassú felfogású	leginkább munkásként, szórakoztatásra	Water (eső)

nevelned teremtményedet. Nem lesz egyszerű, ami most következik, ám ha odafigyelsz, később nem lesznek apró-cseprő gondjait.

Nevelj, taníts

Lényed minden cselekedete hatással van a külvilágra. Ha gonoszságokat művel, azzal félelemben és fegyelemben tartja híveidet, ám egyszersmind népszerűséged is csökken a körükben. Jó cselekedetek esetén viszont mindenki elégedett lesz, néped azért, mert a lény segítségükre volt, te pedig azért, mert tevékenységével valamilyen módon a kasszád is gyarapszik majd. Ennek ellenére a nevelés irányzatának eldöntése nem is olyan egyszerű. A választás alapja, hogy milyennek szeretnéd látni lényedet. Ha arra vágysz, hogy szorgalmasan gyűjtse neked a nyersanyagokat, vidítsa fel a népet, és mindig a kedvedre tegyen, akkor neveld jónak, ám ha inkább megfélemlítésre szeretnéd használni, és a háborúkban nagyobb hasznát venni, akkor nem árt, ha kicsit sötétebb a lelke. Viszont az sem elhanyagolható, hogy ha hagyod elkanászodni, akkor később az is előfordulhat, hogy időnként szemrebbenés nélkül figyelmen kívül hagyja parancsaidat, és azt teszi, amihez kedve van.

Kicsit korábban már említést tettem neked a Lénytanítás menüpontról, most ismerkedjünk meg vele részletesebben. Azt már tudod, uram, hogy itt dicsérheted vagy szidhatod meg teremtményed egy-egy cselekedetéért, egy kiadós verés után például legközelebb kétszer is meggondolja majd, hogy megegyen-e egy ártatlan falusit. A kezelőpanel használata egyszerű, csupán az éppen szabályozni kívánt cselekedetet szimbolizáló képre kell kattintanod, majd a lényedre vinni

és lenyomva tartani a bal egérgombot. Ezután két lehetőséged van: ha fel-le mozgatod a kurzort, azzal megsimogatod, és hasonló tettekre bátorítod lényedet, oldalirányú mozgatással viszont elverheted őt, ami megátolja a hasonló cselekedetekben. A büntetés és dicséret mértékét egyébként szabályozhatod is, a kis csúszka mindig jelzi majd a jelenlegi állapotot. De mit is kell tenned ahhoz, hogy lényed jó vagy éppen rossz jellemművé váljon? Erre mindjárt kitérek uram, de előtte lenne még valami. Vannak ugyanis olyan cselekedetek, melyek elvégzése után feltétlenül meg kell dicsérned lényed, mert ez hasznodra válik. Ilyen például a fa, vas, vagy gabona begyűjtése, az építkezések segítése, vagy éppen az ellenséges katonák megölése. Ha esetleg az ilyen cselekedetektől eltántorítanád kis kedvencedet, azzal csak magadnak okoznál feleslegesen pluszmunkát. A továbbiakban viszont már neked kell döntened, ha isteni kedved úgy akarja, akár egy falusi gyilkolásáért is megveregetheted a vállát. Dönts hát uram, hogy kezesbárányt akarsz nevelni, vagy éppen romboló, kegyetlen gyilkosra vágysz. Egy valamiről viszont sose feledkezz meg: lényednek is megvannak az alapvető életfunkciói, ezért időnként ennie kell majd, néha rájön a szükség, gyakorta aludni tér majd, és így tovább. Ha látod, hogy éhes, csak nyújts neki egy adag gabonát, és máris még jobban fog ragaszkodni hozzád. Ezen felül játékokat és különféle eszközöket is vásárolhatsz neki, nem is feleslegesen, hiszen egy kipihent, jókedvű lénynél nem is lehet jobb társasága egy istennek. Persze az sem hátrányos, ha egy-két területen kiemelkedőre fejleszted kedvencedet, például tépj ki vele egy fát, és emelgettesd azt vele, amitől erősödik, vagy éppen küld harcba egy kis csapat ellen, hogy legközelebb még képzettebben vágjon bele a csatába. Hosszú, türelmes munka esetén kreatúrád még varázsolni is megtanulhat majd, így képes lesz esőt fakasztani, gyógyítani, tűzvészt szítani, és villámot előidézni. Ezekről a képességekről semmiképpen se feledkezz meg a későbbiekben, hiszen segítségükkel lényed is már-már isteni szintű hatalomra tehet szert, ami a mindennapokban, de főképpen a harcokban nagyon jól fog majd jönni. Arra azért mindig figyelj oda, hogy sohase küld lényed a katonák segítsége nélkül harcba, mert bár egy-egy kósza csapat nem sokat árthat neki, viszont egy jól fejlett ellenséges egyed egy kisebb hadsereggel megtámogatva pillanatok alatt megadásra kényszerítheti őt.

TUDTAD-E?

Ha úgy érzed, hogy mindenképpen szükséged lenne egy Black & White 2-s boxeralsóra, akkor ne habozz, hiszen már röpke öt angol fontért hozzájuthatsz egy ilyen mesterműhöz!

Amikor isteni szemed máshová tekint

Ahogy ígértem uram, most részletesen elmagyarázom, hogyan is instruálhatod kis kedvencedet akkor, amikor nem érsz rá vele foglalkozni a birodalomépítés vagy egy nagyobb háború nehézségei közepette. A Free Will mód tökéletes arra, hogy leméred, hogyan sikerült megnevelned őt. Ekkor mindent úgy tesz, ahogy tanítottad, saját belátása szerint dönt majd, például elmegy nyersanyagot gyűjteni, avagy egy kis erődemonstrációval rettegésben tartja a polgárokat. Az Entertainer gombot használva két dolog jár majd lényed fejében: szórakozni és szórakoztatni, de legfőképpen az utóbbi. Mindent megtesz majd, hogy népeddel feledtesse a nehézségeket, ám azt is tudni kell, hogy egy agresszív teremtés fel is falhatja a kezébe csak játékból felkapott falusit. A Builder mód két esetben lehet

hasznos, például mikor számos épület felhúzására adsz parancsot, és egy kissé magára kell hagynod a birodalmadat. Lényed ekkor azért sürög-forog majd, hogy a kellő nyersanyagokat a helyszínre szállítsa, és minél hamarabb felhúzza az adott ojjektumot, ami atomtámadás ellen is véd (s kivonja a vízből az okszigént). Hasznos lehet még ez akkor is, mikor egy nagyobb ellenséges támadás után sebtében kell rendbe hoznod birodalmadat, hiszen így a sérült épületek hamarabb kijavításra kerülnek.
A Gatherer beállítást leginkább akkor érdemes alkalmaznod, amikor egy-egy nyersanyagból komoly szükséged lenne egy nagyobb adagra. Szerencsére lényed különösen jó hatásfokkal dolgozik, így például élelemhiány esetében érdemes elküldeni a gabonamezőre szedegetni. Arra azért itt is figyelj oda, nehogy csak úgy puszta szórakozásból az éppen begyűjtött vastömböt a tömegbe hajítsa, mert annak nem lesz túl jó vége, ha repül a nehéz fém, és ki tudja hol áll meg...
A végére maradt a Soldier mód - ez igazából inkább a keményebb lényeknek ajánlott. Alapesetben kedvenced a városod felett őrködi majd, és kíméletlenül végez mindenkivel, aki megpróbálja az emberek nyugalmát megzavarni. Agresszívabb lelkűek esetében pedig még az is előfordulhat, hogy egy kisebb sereggel megtámogatva portyázni indulnak, amivel azért érdemes óvatosan bánni.

Az utolsó csepp

Nos uram, azt hiszem tudásom legjavát már átadtam neked, az egyetlen, amiről még szólnom kell, hogy hogyan is építsd fel egy jól működő város alapját. Bár mint már említettem, a főépület, és a körülötte elhelyezkedő oszlopok mindig segítenek majd, egyk két szabállyal azért nem árt tisztában lenned. Az első és legalapvetőbb dolog, az hogy mindig legyen kellő mennyiségű gabonafarmod és begyűjtőd. Minden egyes emberednek adj feladatot, és a lényed is segítsen be a nyersanyagszerzésbe. Ha már úgy érzed, képes leszel nagyobb létszámú lakosságot is kiszolgálni, akkor jelölj ki a „sokasodásra" jó néhány embert, és építs lakóházakat bőséggel. Amint elegendően vagytok már, építsd meg az első barakkodat is, és ne felejts el időnként egy-egy új gabonamezőt kijelölni, vagy éppen új polgárokat munkára fogni a meglévőkön. A nagyobb épületekkel figyelj oda a terjeszkedésre is, hogy új erdőket és bányákat szerezz, és próbáld meg kiszámítani, mekkorára duzzadhat majd birodalmad. Ez azért fontos uram, mert nem árt minél hamarabb falakkal bebiztosítanod magad, majd ideje lesz az első kardforgató egységet kiképezni, hogy egy esetleges támadásnál legyen kivel feltartanod az ellenséget, amíg jobban fel nem készülsz. Ne feledkezz meg továbbra sem a lakosság növeléséről, újabb begyűjtők képzéséről, és lakóházak, gabonamezők, esetlegesen egy második raktár építéséről. Azután láss neki az első templomodnak, ahova küldd be néhány híved imádkozni, majd haladj tovább, képezz egy nagy hadsereget, erősödj meg, és húzz fel minden épületből legalább egyet-egyet. Megakadni sohasem fogsz, a kampány ugyanis minden részben folyamatosan adagolja majd az új dolgokat, részletesen is bemutatva azokat. A kapott feladatok sohasem lesznek túlontúl nehezek, legfeljebb kis ravaszságra lesz majd szükséged, ám úgy hiszem, nem lesz problémád, mert mindig lesz egy kis segítség melléjük. A részletesebb végigjátszásra ezúttal azért nem vállalkoztam, mert a játék sokszínűsége miatt mindenki másképp oldhatja meg a problémákat, és jobb, ha megmarad a felfedezés öröme is.

TUDTAD-E?

Az extra karaktert, a tigrist nem csak a speciális kiadást megvásárlók szerezhetik meg, hanem azok is, akik a hivatalos honlapon előrendelték a programot.

Nos, uram, az én munkám itt véget ért, remélem, hogy hasznodra válhattam. Ezzel a tudással már bátran elindulhatsz a Black & White 2 izgalmas útjain, ahol még számos élmény és nagy kaland vár majd rád.

ashe

Tettek és hatásaik

Az alább kis táblázatban a könnyebb boldogulás kedvvért összegyűjtöttem, hogy a játékban végezhető fontosabb tevékenységek miként is hatnak a polgárok iránt érzett szeretetére/tiszteletére. Ez azért is fontos, mert néha előjöhet egy-két furcsa szituáció, ám ha átbogarászod a listát, nem érhet már nagy meglepetés. Fontos megjegyezni, hogy kerüld a buta szórakozást, azaz ne dobáld csak úgy össze-vissza a fákat, sziklákat, vagy éppen az embereket, mert nem tesznek jót megbecsülésednek.

Fa ültetése	+
Tárgyak dobálása	-
Építkezés segítése	+
Élelem betakarítása	+
Nyersanyag begyűjtése	+
Falusi bántalmazása	-
Bevándorlók fogadása	+
Háborúzás	-
Építkezések	+
Lény jócselekedetei	+
Lény rosszalkodása	-
Segítő varázslatok	+
Falusiak segítése	+

CHEAT TIPP

Sims 2: Éjszakák

Virtuális hitelkártya/pénz csalás
A csalás hitelkártyához hasonlóan működik, az összeg a csalás beütése után érhető el, és a felvett összeget a Simek pótolják, amint pénzhez jutnak.
A szomszédság nézetben válaszd ki a házat, vagy a családot, és nevezd el. Nyomd le a *[CTRL] + [SHIFT] + [C]* billentyűkombinációt a konzol megnyitásához. Írd be a familyfounds „családnév" 100000 kódot, ezzel a Simjeid 100000 kreditet kapnak. A későbbiek során a familyfounds +5000 kóddal további 5000 kreditet szerezhetsz nekik, a familyfounds -5000 kóddal visszafizethetsz 5000-et a tartozásból.

Csalások
Játék közben nyomd le a *[CTRL] + [SHIFT] + [C]* billentyűkombinációt a konzol megnyitásához. Ezután vidd be az alábbi kódok egyikét. A kódok bevitelénél figyelj a kis- és nagybetűkre.
agesimscheat on/off - „kor beállítása" opció hozzáadása az interakció menühöz
aspirationLevel 0 - 5 - aspirációs szint beállítása (0=legalacsonyabb)
aspirationPoints # - meghatározott aspirációs pont hozzáadása
lockAspiration on/off - az aspirációs szint csökkenésének megállítása
maxMotives - összes szükséglet maximumra állítása
motiveDecay on/off - a szükségletek ki/bekapcsolása
showHeadlines on/off - a gondolat buborékok láthatatlanná változtatása
kaChing - a családi kassza növelése $1000 kredittel
motherLode - a családi kassza növelése $50000 kredittel
aging on/off - öregedés ki/bekapcsolása

Earth 2160

Játék közben nyomd le az *[Enter]* gombot a konzol ablak megnyitásához. Üsd be a *cheats_2160* kódot a csalás mód engedélyezéséhez. Ezután vidd be az alábbi kódokat. Ha sikerült a kódot bevinni, egy „1" jelenik meg a csalás kódja mellett.

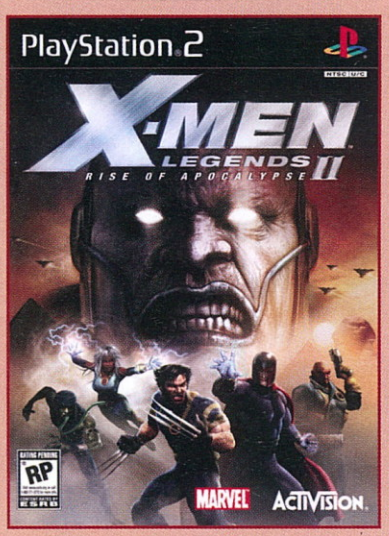
addexperiencepoints [number] - a kiválasztott egységek tapasztalati pontjának növelése (*)
addmoney [number] - erőforrások hozzáadása (*)
setexperiencelevel [1-8] - a kiválasztott egységek szintjének átállítása (*)
setexperiencepoints [number] - a kiválasztott egységek tapasztalati pontjának beállítása (*)
heal - kiválasztott egységek gyógyítása
researchall - összes fejlesztés befejezése
kill - kiválasztott egységek megölése
quit - kilépés a játékból
resetfog - a térkép megjelenítése (fog of war kikapcsolása)
gamerate [1-100] - játék sebességének beállítása
time [1-200] - napszak beállítása (66 alatti érték éjszakát jelent)

(*) a pilótáknak el kell hagyniuk a járművüket, mielőtt a kódot használnád, majd újra beszállhatnak

X-MEN LEGENDS 2

Körülbelül egy évvel ezelőtt egy fantasztikus hangulatú, remekül kidolgozott, az X-Men világban játszódó RPG robbant be a köztudatba, amely igazi felüdülés volt az egy sémára épülő szuperhősös-verekedősjáték áradat után. Persze minden nem lehet tökéletes, a játék csak nagyobb konzolokra készült el, ezért a csalódott PC-s társadalom egy emberként követelt egy X-Men Legends játékot. A nagy Activision pedig meghallgatta imáinkat, így már hű számítógépünkön is elszállhatunk az X-Men Legends II: Rise of Apocalypse-tól.

- **CD Link:** Trainer, Háttérképek
- **Fejlesztő:** Raven Software
- **Kiadó:** Activision
- **Megjelenés:** 2005. október 14.
- **Kategória:** Kaland/RPG
- **Honlap:** www.xmenlegends2.com



Prológus

Az első pálya inkább tanító jellegű, nem valószínű, hogy itt fogsz reménytelenül elakadni. Mindig olvasd el az apró tippeket (sárga kérdőjelek), sokat segíthetnek. A harmadik nagyobb teremben egy erőmező zár el a továbbjutástól, Magneto leviatációs képességének köszönhetően a másik oldalon használni tudod a kapcsolót. Menj tovább, gyilkolj, végül az ötödik nagy terembe jutsz, ahol telepített géppuskák tüzelnek rád. Menj hátrébb, bal oldalt törd be a falat és menj be az új bejáraton. Verd le a pálya végén az ellenfelet, utána indulhatsz is vissza az X-Men repülőjéhez, az X-Jethez.

Act 1

In the Blink of an Eye

Magneto genoshai bázisán találod magad, az első fejezetben mindig ide térsz vissza a küldetésekből. Járd körbe a bázist, nézd meg a gépeket, satöbbi. A Trivia Game-nél kvízjátékot játszhatsz, a helyes megfejtésekért bónusz xp-t (tapasztalati pontot) kapsz. A Review Computernél tekintheted meg az eddig összegyűjtött képeket, videókat, etc. A Danger Room Computernek köszönhetően különböző feladatokat kapsz, de először ezeket össze kell gyűjteni. A Mission Computerben tekintheted meg a küldetés előtti eligazításokat. Beastnél vásárolhatsz felszerést, szintlépést, bónusz xp-t, szóval mindenféle jó dolgot és eladhatod a felesleges cuccaid. Miután körülnéztél, beszélj Sabretooth-szal. Egy kis mutáns barátja sérülten kint rekedt, magányos, védtelen ki kéne szabadítani (a beszélgetés elég poénos Kardfoggal, ahogy próbálja védeni magát, hogy benne tényleg nincs semmi jóság, csak sajnálja szegény gyereket). Nézd végig az eligazítást, utána indulj el. Elég rövid pálya, folyamatosan menj előre, végezz mindenkivel (az első lezuhant repülőben a gép segítségével valamelyik karaktered Strike értékét növelheted kettővel). Elég sok helyen ég tűz, ezeket Iceman el tudja oltani a különleges képességével, egy helyen pedig hidat építhetsz Magnetóval, Jean Grey-jel, vagy Iceman-nel. Szerencsétlen Blinket egy túlméretezett rovar folyamatosan húzza a földön, rohanj utánuk, ha utolérted őket, akkor gyilkold le a rovarokat és beszélj Blinkkel. Blink teleport-kapukat tud létrehozni, mostantól, ha kéred, csinál neked egyet oda, ahol éppen tartózkodsz, ezzel hazamehetsz, majd vissza az eredeti helyre. Menj vissza a bázisra.

Hacker's Delight

A megmentése után Blink egy portált nyit a Halott Zóna következő részére. Nem sokkal a kezdés után találsz egy Xtraction Pointot, ezeknél elmentheted az állást, változtathatod a csapatod felállását, és teleportálhatsz az eddig megnyitott Xtraction Pointok között. A járathoz, ahova le kell menned, hamar eljuthatsz, beszakad alattad a föld, és máris a járatban vagy. Az első nagyobb részben máris ott található a kód, amit keresel (a térképen nagy, piros X). Ez még önmagában nem elég, tovább kell folytatnod a keresést. Menj előre, folyamatosan végezz mindenkivel, nemsokára kijutsz a járatból. Egy rövidebb séta után elérsz egy hídhoz, amelynek a szerepét egy lezuhant repülő tölti be. Itt találkozol Grizzly-vel, az első kisebb főellenséggel. A beszélgetés után kelj át a hídon, a szakadéknál építs hidat, és a ládából vedd föl a cuccokat. Menj vissza a hídon, és indulj el a másik úton. Vedd föl a második biztonsági kódot. Grizzly távozása után törd szét a dobozt, amely fölött az X lebeg és nyomj egy Use gombot (E) a benne lévő cuccra. Mentsd el a játékot az Xtraction Pointnál és indulj Grizzly után. Először pusztítsd el odafönt a radart, majd menj vissza a „főútra". Indulj el rajta, végre utoléred Grizzlyt. Mivel csak közelharci támadásokat használ, én végig tisztes távolságból lőttem, ha nagyon közel került a lövöldöző emberemhez, akkor átváltottam egy másikra és azzal folytattam a szétszedését. Ha legyőzted, vedd föl az uccsó kódmodult, és indulj vissza a bázisra.

Infiltration

A bázison beszélj Angellel és nézd meg a következő eligazítást. Az Extraction Point segítségével menj vissza Barren Cliffsre, és lépj be az újonnan megnyílt járatba. A járatokban végezz mindig mindenkivel, ennél fontosabb, hogy a megjelölt egyedekkel végezz, különben ezek pár nap alatt akkora szaporulatot bírnak csinálni, hogy elfoglalhatnák az egész bolygót. A harmadik teremben, ahol végzel az ötödikkel és a hatodikkal, használd a gépet, ami +2 Speedet ad az egyik emberednek. Menj tovább, nemsokára találkozol az utolsó két egyeddel. Miután meghaltak, menj be a következő járaton, amely a lárva termekbe vezet. Itt új feladatot kapsz, négy megjelölt tojáshalmot kell elpusztítanod. Az első ebben a teremben van. Tegyél pontot a lárvák életére mielőtt az elkezdődne, utána menj tovább, egészen a szakadékig. A szakadéknál indulj balra. Menj tovább, használd a plusz tíz életet adó gépet, és kövesd az X-et, amely a tojáshalmot jelöli. Miután elpusztítottad, kövesd a járatokat a negyedikhez. Útba esik egy Xtraction Point, mentsd el az állást. Pusztítsd el az utolsó halmot is és az utolsó teremből menj át a Queen Chamberbe. Odabent végezz a rád támadókkal és indulj balra. Öld meg a királynőt. Indulj tovább a következő járatba (persze mint mindig, most is védekezz, el lehet mellettük egyszerűen futni, de ilyenkor ugye nem kapsz xp-t). A következő járatban találkozol Zealottal, hátrahagyva egy csomó ellenfelet. Pusztítsd el mind, utána vágd ki magad a teremből. Indulj el a végső királynő felé, útközbe megint Zealotba botlasz. Ismét elmenekül, téged ez ne érdekeljen, végezz a királynővel. Menj tovább, közben ments egyet, a következő teremben ismét találkozol a menekülős pajtással. Innen már nem fut tovább, úgyhogy indulhat a harc. Zealot taktikájára végképp igaz, hogy a legjobb támadás a véde-

TUDTAD-E?

A játékban három bónusz karakter nyitható meg. Deadpoolt megkapod, ha végigviszed a játékot, Professor X megszerzéséhez játék közben össze kell szedned az összes Data Disc-et, és végig kell vinned az összes Danger Room kihívást. Ha pedig egy fejezetben összegyűjtesz négy leszállásjelzőt, akkor a bázisodon megnyílik egy teleportkapu. Ezen belépve egy titkos pályára jutsz. Ha mind az öt titkos pályát végigviszed, megkapod Iron Mant.

kezés, legfőbb lépessége egy kőbőr, melyet ha maga köré von, akkor sebezhetetlen lesz, és egy idő után ezt felrobbantja. Ilyenkor a környéken álló karaktereid nem kis sebzést bekapva hátrarepülnek, ezért érdemes távolsági karaktereket használni ellene. Miután Zealotnak vége, indulj tovább, nyomj a számítógépen egy E-t, ezzel megnyitod az utat Genoshába. Egy nő tájékoztat a helyzetről. A tenger alatt elhelyezkedő Genosha falaira Apocalypse bombákat szereltetett, melyek ha felrobbannak, az egész város elpusztul. Menj vissza a bázisra.

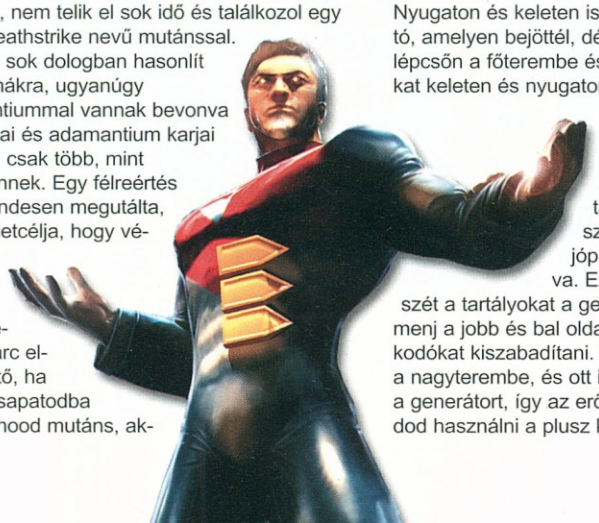
kor kétezer „pénzzel" lefizetheted. Ha mégis a harcot választod, érdemes tőle messzire kerülni és úgy lőni, de mivel nagyon gyors, ilyenkor egy tank-beállítottságú karakterrel tereld el a figyelmét. Néha felmegy gyógyulni egy géppel, ilyenkor rohanj utána és kezd ütni, egy idő után abbahagyja a gyógyulást és folytatja a harcot. Ha legyőzted vagy lefizetted, indulj tovább és ments a közeli Xtraction Pointnál. Az Xtraction Pointtól menj vissza abba a terembe, ahol harcoltál a Lady-vel, és jobb oldalon menj be a dupla ajtón a fenti emeletre. Menj tovább, ismét duplaajtó, menj

Under Pressure

Egy nagy hangárban találod magad, ahol négy tartószerkezetet kell elpusztítanod. Ha ez megvolt, indulj tovább. Útközben találsz egy gépet, ami plusz tíz energiát ad az egyik mutánsodnak. Menj tovább, végül egy nagy terembe érsz, amely tele van vízzel, és egy nagydarab mutáns, Blob tartja az ajtót, hogy ne ömöljön be még több H2O. Amíg tartja az ajtót, két bombát kell hatástalanítanod. Mind a kettő egy-egy platformon van a fal mentén. Repülj vagy teleportálj fel, és zúzd szét a bombát. Fogj egy mutánst Might képességgel, és a nagy cuccot told neki az ajtónak, így már biztos nem fog kinyílni és Blob is kifújhatja magát. Indulj el balra, és menj ki a teremből.

Jailbreak

Indulj el, nem telik el sok idő és találkozol egy Lady Deathstrike nevű mutánssal. Nagyon sok dologban hasonlít Rozsomákra, ugyanúgy adamantiummal vannak bevonva a csontjai és adamantium karjai vannak, csak több, mint Wolverinnek. Egy félreértés miatt rendesen megutálta, azóta életcélja, hogy végezzen vele. Ettől függetlenül a harc elkerülhető, ha van a csapatodba Brotherhood mutáns, akkörbe, a hátsó szobába. Beszélj Celeb-Bbannal, ekkor kinyílik egy ajtó a feltérképezetlen területekhez. Menj végig a folyosón, ekkor egy terembe jutsz, három cellával. Törd szét a konzolt, így mindhárom cella kinyílik. Beszélj a rabokkal, ekkor lesznek szabadok. Menj ki a teremből, vissza a laboratóriumba, innen menj tovább, át egy folyosón. Menj ki a folyosókhoz, melyek a nagy terem körül vannak. Nightcrawlerrel teleportálj át az erőfalakon, és a konzollal kapcsold ki azokat. Ez a börtönöket is kinyitja. Beszélj a rabokkal. Menj vissza, keresztül a nagy termen, hogy eljuss az előzővel szembe lévő szobákba. Menj tovább, eljutsz egy szobába két irányítópanellel. Teleportálj át a falon és kapcsold ki a konzollal a bal és jobb oldalon lévő erőfalakat, ezzel újabb rabokat kiszabadítasz. Mentsd el az állást és menj tovább Northern Plazába. Nyugaton és keleten is két-két rab van (az ajtó, amelyen bejöttél, délnek számít). Menj le a lépcsőn a főterembe és szabadítsd ki a rabokat keleten és nyugaton is. Északon három csarnok, északkeleten egy kisebb szoba található. Menj a szobába, ahol Mr. Sinisterrel találkozol. Miután beszélsz vele, elmenekül, jópár csatlóst hátrahagyva. Ezeket verd le és törd szét a tartályokat a genoshaiakkal. Utána menj a jobb és bal oldali csarnokoknál raboskodókat kiszabadítani. Ha megvagy, menj be a nagyterembe, és ott indulj jobbra. Törd szét a generátort, így az erőfal eltűnik, úgyhogy tudod használni a plusz két Body-t adó gépet.



Menj a terem másik felébe, és lépj be az ajtón. A teremben Pyrót tartják fogva, zúzd szét a két generátort, ezzel kiszabadítva a tüzes gyereket. Indulj tovább, végül elérsz a tanácsterem ajtajához. Pyro figyelmeztet, hogy odabent Abys-szel kell harcolnod, utána elmenekül. Ne érdekeljen a figyelmeztetés, lépj be az ajtón.

Into the Void

Abyss elleni harc nem lesz kifejezetten nehéz, rohanj rá mind a négy embereddel és kezd ütni, mint az állat. Néha elkapja az embereidet, megpörgeti majd elvágja őket a francba, de egyébként nem vészes. Ha az életének ötven százaléka elfogy, elmenekül. Mentsd el az állást és rohanj utána. Menj föl a repülőre, amire fölfutott. Persze a repcsi beindul, úgyhogy a harcot többezer méter magasan, szélsebesen száguldozva folytatjátok. Érdekes módon Abyss nem tudja a karaktereid ledobni a mélybe, pedig az legalább egy kis kihívást csempészne a harcba. Amikor már csak a negyed élete marad meg, átugrik egy másik repülőre. Te nem tudsz utánamenni. A katonái folyamatosan másznak föl hozzád, ez téged ne érdekeljen, velük a társaik foglalkoznak. Abyss folyamatosan bombákat dobál át hozzád, ezeket a jobb egérgombbal kapd fel és dobd meg vele Abyss gépét. Az egy pár találat után lezuhan, így a feketelyuktestű kénytelen visszaugrani harcolni. Ha az élete eléri a nullát, az egész csapatod beszívja magába. Érdekes módon odabent négy bomba található, két emeleten, egy emeleten kettő-kettő. Ölj meg mindenkit és aktiváld a bombákat. (A szintek között középen tudsz váltani a féregjárattal.) Abyss áldásos tevékenységednek hála, belülről felrobban.
Menj vissza a bázisra, beszélj X proffal és ha megkérdezi, hogy továbbinduljatok-e, akkor válaszolj igennel.

Act 2

Certain Destiny

Az új bázis elég érdekes, egy trópusi dzsungel Antarktisz közepén. Beszélj mindenkivel, játssz kvízjátékot, nézd meg az összegyűjtött dolgokat a számítógépben. A bázison kívül (térképen felkiáltójellel) találkozhatsz Pyróval, miután beszéltél vele, új eligazítás kerül a

gépbe. Ezt nézd meg. Menj ki a kanálisba. (A kijárat a bázisról Pyrónál.) Menj végig az úton, egy idő után egy megjelölt helyre érsz. Itt bezuhansz egy járatba. Ezen menj végig, a járat végén zúzd szét a kijáratot elzáró sziklákat, és menj ki. Odakint menj tovább, ismét egy alagút bejáratához érsz. A járatból kiérve egy Garokk nevű napisten foglyul ejt. Mystique alakváltás lépessége segítségével kiment a csapdából. Zúzz szét mindenkit, Garokkot is beleértve. A verőembereiddel folyamatosan kergesd és üssed, távolsági karakterekkel pedig hátulról lőjed, így hiába teleportál, hamar föl kell adnia a meccset, főleg,

hogy Mystique is segít a szétverésében. Miután kész vagy, menj vissza a bázisra és beszélj mindenkivel (Destiny, információkérés Angeltől, Mystique, és Garokk idegesítése). Utána nézd meg a következő eligazítást.

The New Ice Age

Néhány briganti megpróbálja szétverni az atmoszféra-generátorokat, ami ha sikerül nekik, visszatér a jeges időjárás Antarktika ezen részére is, így a trópusi időjárást megszokott itt élő létformák kipusztulnának. Persze ezt a jó X-Man-eknek nem szabad hagyniuk!
Menj a Dzsungel Romokhoz - a bejárat Ka-Zar után. Egy rövid videóban megszemlélheted az egyik generátor pusztulását, ha a másik kettő is erre a sorsra jut, bebuktad a küldetést. Indulj el az úton (közben ments egyet), egy kisebb séta után elérsz a generátorhoz, amely már támadás alatt áll. Védd meg (magyarán törd be azoknak a fejét, akik le akarják rombolni), egy idő után Angel szól, hogy megtámadták a másik generátort. Rohanj oda (piros X), ott is üss szét a támadók között, egy idő után sipirc vissza az elsőhöz. Ezt kell addig játszani, amíg az utolsó támadó is meg nem döglik.

No Way In, No Way Out

Ebben a küldetésben egy ősi templomba való bejutás lesz a célod. Indulj el az úton, amikor kettéágazik, indulj el balra. Amikor elérsz egy kidőlt fát, ugorj át rajta és indulj jobbra. Itt lesz egy barlang bejárata, lépj be. Menj végig a barlangon, amikor kiérsz, egy újabb bejárat lesz tőled balra. Menj ezen is végig, kilépéskor ismét csapdába esel. Pusztíts el mindent és indulj tovább, ekkor kiérsz a főútra. Az Xtraction Pointnál mentsd el az állást és keresd meg baloldalt a barlangbejáratot. Odabent lézerbombák állják utad, úgyhogy szükséged lesz egy lövöldözős karakterre, akivel szétlőheted ezeket. Járd körbe a barlangot, odabent mindenféle jó dolgot találhatsz, ha összegyűjtöttél mindent, térj vissza a főútra és indulj el előre. Itt ismét lesz egy barlang, menj le. Menj végig a barlangon, a kijárat pont a templom kapujánál vagy. Pár lépésre vagy a célodtól, de egy beszélő pterodaktilusz nem akar beengedni. Ne engedd, hogy ez a lopott nevű őshüllő megakadályozzon a belépésben! Egy ideig repked, amikor leszáll, rohanj oda hozzá mindenkivel és üssed olyan gyorsan, ahogy csak bírod, a pofozást nem igazán bírja. Ezt csináld addig, amíg fűbe nem harap, ha ez megtörtént, beléphetsz a templomba.

Beyond the Treshold

A templomban két kulcsot kell megkeresned. A első teremtől keletre van egy csarnok, erre indulj el. Menj körbe, egy idő után elérsz pár oszlophoz, melyeket el kell tolnod. Ha eltoltad, menj tovább, kövesd a piros X-et, mely egy nyomógombot takar a padlón. Állj rá, és ugorj le a vízzel telt terembe. Menj föl, fent be a nyugati ajtón. Menj végig a termen, és lépj be a Nuwali Corridorsba. Az első teremben van egy Xtraction Point és egy gép, amely plusz húsz energiát ad. Ha továbbmész előre, ott egy ajtó, amely Nuwali Gateway-be vezet, ide ne menj be. Inkább menj be a másikba, amely egy vízzel telt terembe vezet. Indulj el jobbra, a szakadékig. Repülj végig a szakadékon és told el a nagy útakadályt. Kapcsold át a kapcsolót és repülj vissza a vizes terembe. Menj rajta keresztül, át a folyosón, amíg el nem érsz egy nyolcszögletű platformig. Váltsd át a kapcsolót és menj vissza a vizes terembe. A második misztikus kő itt van. A negyedik folyosó az Elemental Tombsba vezet, menj be.

Tomb Raiders

Menj be az első főterembe és fordulj jobbra. A szakadéknál menj balra és a hídon kapaszkodj fel a nyolcoldalú platformra. Egy repülő karakterrel repülj föl és vedd föl a légelementál-koponyát. Menj vissza a hídhoz és menj be a közeli ajtón, így elérsz egy szakadékhoz egy újabb nyolcszögletű platformhoz. Menj föl a lépcsőn, törd szét a köveket és vedd föl a földelementál koponyát. Menj le a másik hídon és menj be az ajtón. Amikor az első ajtón túlmentél, jobb oldalon a lépcsőnél van egy gép, amely néggyel növeli a karaktered Strike értékét. Menj tovább a vizes teremhez. Építs egy hidat és vedd föl a vízelementál-koponyát. A közelben van egy Xtraction Point. Menj ki az ajtón és lépj be a tűzterembe. Menj föl a platformra, Iceman-nel vagy Stormmal oltsd el a tüzet, és vedd föl a tűzelementál koponyáját. Menj vissza a bejárathoz. A bejárattal szembe lévő ajtón menj be. Minden egyes oszlopra rakd le a koponyákat és a bálvány, amiért jöttél, kiemelkedik a földből. Kapd fel a cuccot és menj vissza a bázisra. Beszélj Ka-Zarral.

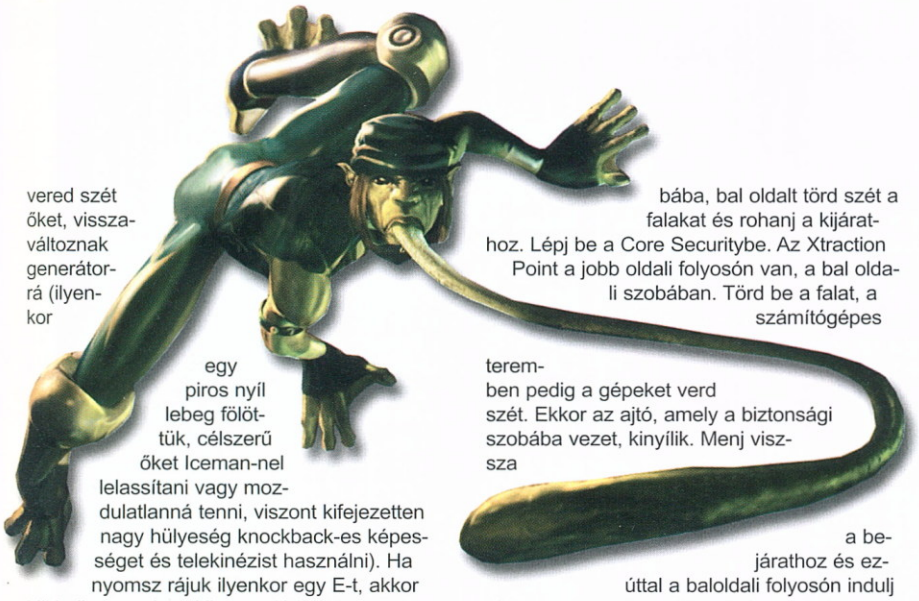
Újra Beyond the Treshold

Menj vissza a Nuwali Corridorsba és most menj be a Nuwali Gatewaybe. Menj végig a jobb oldali folyosón és utána a következőn is. Szép hosszú folyosó, rengeteg ellenféllel, és hogy azért mégse legyen olyan könnyű dolgod, még a szobrokba is vannak beépítve lángszórók. Menj vissza a nagyterembe és az ellenkező oldalon menj át az ajtón. Menj folyamatosan át az ajtókon, végül egy hídhoz érsz. Menj végig a termen, egyik platformról a másikra, folyamatosan hidakat építve. Szedd föl a cuccokat, utána menj vissza a terembe, ahol a lángszórók voltak. Menj végig, egészen addig a teremig, ahol Xtraction Point található és oszlopok világító körrel körülöttük. Menj végig a termen és helyezd le a misztikus köveidet. Ekkor a kapu kinyílik. Menj tovább a Beyonders Sanctumba.

The Beast Within

Az Xtraction Pointtól menj le a lépcsőn, át a szoba szembe lévő sarkába. Az itteni lépcső tetején menj be az ajtón a szobába, ahol egy oszlop van a terem közepén. Gyújtsd el a tüzet, ekkor egy gép ereszkedik le, ami plusz négy Focus-t ad a hősödnek. Ha kész vagy, menj vissza az ajtóhoz az Xtraction Pointnál, és lépj be rajta. Küzd magad végi az úton, végül eljutsz Colossus bátyjához, Omega Redhez. Verjed szét és mentsd el az állást. Lépj be a portálkapun, aminek köszönhetően eljutsz Mikhail gépére. A pajtik szétverése után találsz egy újfajta Xtraction Pointot, ahol csak a felállásod változtathatod (másmilyen színű, mint a többi, hogy ne keverd össze).

Következik a játék egyik legnehezebb bossharca Mikhail ellen. A ruszki gyerek nagyon gyáva, úgyhogy először leklónozza magát, cirka 15-20 példányra. Verd szét mindegyiket, utána jön a harc következő szakasza. Mikhail pajzsot von maga köré és a négy pajzsgenerátort átváltoztatja katonákká. A katonákat csatlakozó felületre kell vezetned, ha ilyenkor



vered szét őket, visszaváltoznak generátorrá (ilyenkor egy piros nyíl lebeg fölöttük, célszerű őket Iceman-nel lelassítani vagy mozdulatlanná tenni, viszont kifejezetten nagy hülyeség knockback-es képességet és telekinézist használni). Ha nyomsz rájuk ilyenkor egy E-t, akkor Mikhail egy pajzsa kikapcsolódik. Ha ezen a felületen kívül halnak meg, akkor konzolokká változnak, melyeket nem tudsz használni és egy idő múlva újra katonák lesznek. Ha az első pajzsa megszűnik, Mikhail egy lézersugarat mozgat körbe-körbe, egy idő után még egyet. Ezek elől elfutni nem tudsz, mindig ugord át, ha közel vannak. Ha az összes pajzsa elfogy, akkor kezdődik az utolsó szakasz. Itt Mikhail megmutatja, hogy mit tud, aminek nem biztos, hogy örülni fogsz. A tárgyakat képes katonákká változtatni, kábít, időt lassít, az ütéseivel elrepít, távoli támadása van, szóval fincsi kis harc lesz. Szerintem itt nincs igazi taktika, két tankkal ütöttem-vágtam, két távolsági karakterrel pedig lőttem fáradhatatlanul és irtózatosan sok különleges képességet használtam, így elsőre sikerült legyőznöm. Ha meghalt, menj be az újonnan kinyílt ajtón. Verd szét a konzolt, beszélj Beasttel és teleportálj vissza a bázisra. Beszélj a proffal, és a kérdésére válaszolj igennel, így kezdődik az új fejezet.

Act 3
Rotten to the Core

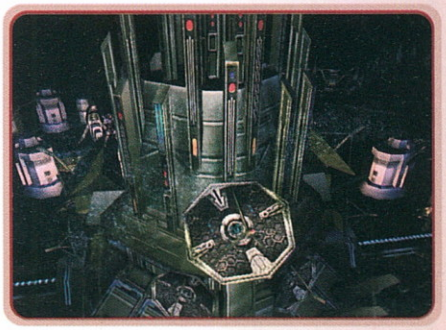
Az új bázison tedd meg az ilyenkor szokásos dolgokat. Játssz a kvízjátékkal, nézd meg az összegyűjtött cuccaid, az eligazításokat, majd beszélj mindenkivel. Angellel és Heather Hudsonnal kötelező, ha akarsz, beszélhetsz még Beasttel, Xavier professzorral, Wolverinnel és Havokkal is. Ha úgy gondolod, befejezted, akkor vitesd el magad az X-Jettel a Core-ba. Indulj el jobbra, a harcnál két dologra is kell ügyelned. A padlóra kifolyt egy kék radioaktív nyálka, ha ebbe beleesel, az elég gázos, a másik pedig a pajzzsal rendelkező ellenfelek. Ezeknek a nevük alá ki van írva, hogy milyen kombóval lehet hatástalanítani a pajzsot (a KP4 a numerikus négyes, a KP6 pedig a num6). Menj végig a folyosón a szobáig, ahol egy konzol van. Használd a konzolt, ekkor az ajtó kinyílik. Menj a folyosón végig, a saroknál fordulj be, menj el az erőfalig. Fordulj meg, és menj be a mögötted lévő ajtón a reaktorszobába. Menj a következő szobába, hogy az erőfal másik oldalára kerülj. Utána menj a folyosóvégi szobába, bal oldalt törd szét a falakat és rohanj a kijárathoz. Lépj be a Core Securitybe. Az Xtraction Point a jobb oldali folyosón van, a bal oldali szobában. Törd be a falat, a számítógépes teremben pedig a gépeket verd szét. Ekkor az ajtó, amely a biztonsági szobába vezet, kinyílik. Menj vissza a bejárathoz és ezúttal a baloldali folyosón indulj el. Menj be a negyedik terembe, ez a biztonsági szoba. Törd szét a konzolt, így az erőfal, mely a Core Reactorhoz vezet, eltűnik. Menj innen ki, miközben mész a reaktorhoz, pucold ki a szobákat. A reaktorban két-két irányítórudat kell kezelésbe venned. Két terület van, egy sárga és egy kék, a procedúra mindkét helyen ugyanaz, a sorrend is tökmindegy. A feladat az egyes területeken: az első szobában az irányítókonzol van, ezzel még ne törődj. A következő teremben ott van az első rúd. Használd a konzolt a hídon és menj tovább. A következő teremben is csináld ugyanezt, utána menj vissza az irányítógéphez, és aktiváld a reaktort. Utána csináld meg ezt a másik oldalon is. Ha mind a két reaktort aktiváltad, akkor a főfolyosó ajtaja kinyílik. Menj végig a folyosón, szedd föl a cuccokat, utána a szakadékon repülj át a leszállásjelzőért. Utána menj körbe a kék, vagy a sárga szekció körül, mentsd el az állást és menj ki a reaktorból. A Core Controlba menj végig a folyosón, amelynek a végén ott vár rád a kék reaktor hűtőpumpája. Pusztítsd el és menj vissza a folyosón, majd menj be a bal oldali ajtón. Egy idő után elérsz egy erőfalhoz. Itt indulj el a másik irányba és a szoba végén törd be a falat. A másik oldalon egy energiaszívó gép próbál akadályozni, zúzd szét, és menj be ez mögött az ajtón. Itt van a sárga rész hűtőpumpája, ezt is pusztítsd el. Újabb kisfőellenség harc következik, ezúttal egy Sugarman nevű ocsmányság ellen. Különösebb trükk nem kell a legyőzéséhez. Ha a nyelvével csapkod, fuss, ha pörögni kezd a kalapácsaival, fuss, egyébként üsd, ahogy csak tudod és használj ellene kombókat. Ha kifekszik, használd a konzolt és teleportálj vissza a bázisra. Nézd meg a következő eligazítást és az X-Jettel vitesd magad az Infinite gyárakba.

TUDTAD-E?

Az 5000 éves Apocalypse, az egyik legelső mutáns eddig 13 X-Men játék főellensége volt, és mivel most se pusztult el, nagy valószínűséggel még egyszer ennyinek is biztos ő lesz a végső ellenfele.

Infinite Possibilities

Az első fontos dolog beszerzéséhez menj előre, és a hengereknél fordulj le balra. A hengerek mögött van a „belépő", amivel zárt helyekre is be tudod tenni a lábad. Indulj el a jobboldali folyosón, egészen a négyes elágazásig, itt is menj jobbra. Erre van egy konzol, ahol genetikai kódokat tölthetsz le, és ettől nem messze egy Xtraction Point. Menj vissza a négyes elágazáshoz, de ezúttal menj tovább és vedd föl a Data Discet. Újra négyes elágazás, újra jobb oldal. Egy havernak tűnő egyén elkéri a genetikai kódokat. A beszélgetés után menj tovább, át az ajtón. Az Infinite Engineeringhez jutottál, itt menj a folyosón a nagy teremig. Odabent menj be a jobb oldali ajtón. A nagy teremben menj jobbra, ki a szobából. Menj tovább, keresztül a szobákon, a másodikban használd a konzolt. Menj ki a szemben lévő ajtón, az elágazásnál jobbra. Használd a konzolt, hogy túltöltsd a rendszert. A teleportkapu segítségével menj vissza a Factory Entrance-be. Indulj el jobbra, a Fusion Core-hoz. Az elágazásnál használd a konzolt, erre az ajtó kinyílik. Menj be, odabent vedd föl a cuccokat és gyere ki. Menj vissza a



másik útra, utána át a hídon. Azelőtt nem sokkal, hogy a folyosó elkanyarodik balra, egy energiaelszívó gép jön ki a földből. Érdekes lesz ennek a környékén harcolni, de nem nehéz. Menj tovább, addig a teremig, amelynek a közepén ugyanilyen gép van. Törd szét a falat és menj tovább. A teleporttal menj vissza a Factory Entrance-be és menj át a Genetic Processingbe. Indulj el, rohanj egészen a nagy teremig. Menj tovább a hídon az ételágazásig. Menj balra, robotok le, és keresd meg a leszállásjelzőt. Menj vissza a másik úton a lezárt hídig. Itt vedd fel a képregényt, menj tovább a fő platformon és használd a konzolt. Menj tovább, első teremben energiaszívó, másodikban Xtraction Point. Indulj el a folyosón, a kijelölt konzolokat zúzd szét. Ha az utolsó is megvolt, egy ajtó nyílik ki. Keresd meg a konzolt, amit el kell pusztítani, ha megtörtént, lépj be a másik ajtón. Itt rengeteg klón van és egy Data Disc, amit egy repülő karakterrel lehet megszerezni. Indulj vissza a konzolok szétzúzásával kinyitott ajtóhoz és lépj be.

Sinister Intentions

Menj át a hídon és vedd föl a sketch bookot. Kelj át a következő hídon is, utána pár termen át vezet át az utad, egy nagy teremhez, melynek a közepe körül van véve üvegfallal. Menj el a fal mentén az üvegajtóig, ahol belépésed után egy hologram Mr. Sinister rád küldi egy csomó X-Men klónjait. A klónokkal nem is kell törődni, figyeld meg, honnan másznak ki, ezeket pusztítsd el, utána az életben lévő klónokat is. Ha kész vagy, menj vissza a bázisra és beszélj Heatherrel.

Of Gods and Heroes

Az első nagy teremből egy teleportszobához vezet az ajtó, ahol be kéne menned, de ez csak akkor nyílik ki, ha összegyűjtesz négy tárgyat és ezeket lehelyezned az arra a célra épített oltárra. Az oltárok a nagy teremből nyí-

ló négy kis teremben vannak. A fenti két kis teremből egy-egy folyosó megy tovább, mind a kettő ugyanahhoz az ajtóhoz vezet, innen kell elindulnod. A négy tárgy a következő helyeken van:
Hall of Knowledge: menj ki a teremből, odakint az elágazásnál fordulj jobbra, a következőnél úgyszintén, a harmadiknál viszont balra. A negyediknél ismét jobbra, ebben a te-

remben van a cucc. Ha megszerzel egy tárgyat, akkor abból a teremből, ahol megszerezted, teleport nyílik abba a kis szobába, ahova a tárgyat le kell rakni. A megnyíló teleporton menj vissza a szobába, és nyomj Use-t az oltáron.
Madri Cloisters: indulj el a kör alakú járaton. Az első terembe menj be, itt a cucc.
Divine Sanctuary: a hosszú folyosón indulj el és rohanj addig a teremig, amelyből hat folyosó nyílik. Mindegyik végén van egy tárgy, ezek közül öt hamis, és csak egy igazi. Ha egy hamisat akarsz fölvenni, akkor eltűnik a padló, alatta pedig valami csapda van, szóval ilyenkor fuss erről a helyről elfele. Ha megvan, teleportálj vissza és helyezd el az oltáron.
Meditation Chamber: a bejárattól indulj el egyenesen, az első szobában van a tárgy.
A megszerzése azért nem ilyen egyszerű, két kapcsolót kell kapcsolni, hogy az ajtó kinyíljon. Az egyik az itteni minicerebrónál van (ezek tartózkodási helye le van írva a következő küldetésnél). A másikhoz az első elágazásnál jobbra kell fordulni, a következőnél elkanyarodni, két újabb kanyar. A kapcsoló ott van a teremben.
Ha mindet elhelyezted az oltárokon, akkor az ajtó kinyílik. Lépj be és használd a portálkaput. A keresett ikrekhez kerülsz, akik azonban tanítónőjük, Emma Frost és annak barátai ellen fordultak, és hogy az ebbe a csoportba tartozók ne zargassák őket (így te se), egy tűzelementálra hasonlító Apokalipszis Lovas vigyáz rájuk. Először csapj szét a három grácia között, utána jöhet a Lovas. Én négy tankkal ütöttem egyfolytában, így semmi gond nem volt vele, a legyőzéséhez is csak egy trükk kell. A harc közben folyamatosan jönnek a lányok klónjai, akik a harcban túl sok vizet nem zavarnak, de néha bekapcsolnak egy sugarat, amitől a tűzember sebezhetetlen lesz. Ilyenkor a sugarat generáló gépet verd szét, ebből három van. A győzelmed után mehetsz is vissza a bázisra., beszélj a proffal, kezdődhet a negyedik fejezet!

'Altar'ed Reality

Ez a feladat ugyanazon a helyen játszódik, mint a másik, annak teljesítése előtt ezt is meg kell csinálni. Három minicerebrót kell elpusztítani, hogy azokat a sötét erők ne használhassák a jó mutánsok ellen. Az egyik a Madri Cloisters-ben van, menj végig a kör alakú járaton, a kereszteződésnél fordulj balra. A cerebró a nagyterem közepén vár az elpusztítására. A másik a Meditation Chamberben van, első elágazásnál fordulj jobbra, a következőnél kanyarodj el, még egy kanyar, és ott van a teremben (ha mégse találnád, bízz magad nyugodtan a térképre, piros X-szel van jelölve, a harmadik, Divine Sanctuaryban lévő is. Ezt is pusztítsd el.).

Act 4

Sentinel Invasion

A küldetésben a Perimeter Platformokon kell jópár dolgot elpusztítanod, hogy a Sentinelek le tudjanak szállni a környéken, hogy aztán többezer embert megmentsenek. A bázison beszélj Havokkal, utána vitesd magad a platformokra. Ott találkozni fogsz egy robbanásszakértővel, egy ideig segíteni fog neked a küldetés elvégzésében. A három generátor elpusztítása a következő módon fog történni: emberünk elkezdi buherálni a generátort, neked addig védeni kell a hátsóját, nehogy valaki belepörköljön meló közben. Ha meghal, elveszted a küldetést. Persze a Sentineleket ellened fordítják, így tőlük is védened kell a muksót. Ha a három generátor megvolt, akkor jöhetnek a radarok. Útközben a szerencsétlen egy robbanásnak köszönhetően az óceánban landol, így tovább nem fog segíteni. A radaroknál először a konzolt kell elpusztítanod, ha megvolt, jöhet a pajzs deaktiválása (a térkép mindent jelöl piros X-szel). Ha ezeket megcsináltad, a generátor védtelen marad, azt is verd szét. Még van három radar, utána már csak egy feladat marad a platformokon: egy újabb miniboss, Bastion legyőzése.

Hellfire to Pay

A bázison beszélj Moirával! Valahogy be kéne jutni Apocalypse tornyába, de hogy ez hogy lehetne megoldani, azt csak egy Sebastian Shaw nevezetű egyén tudja megmondani. Mivel Shaw bandája nincs épp puszipajtás viszonyban az X-Mennel, tuti, hogy fog valamit kérni az infóért cserébe, de erőszakot nem alkalmazhatsz. A bázisról menj le a déli csatornába, ezen menj végig, közben azért pucold ki az egészet. A járat vége a megszállt New York déli részén van, itt kell keresned Shawt. Indulj el egyenesen, miután az üreg fölött hídként használod a metrót, odafent találkozol Shawval. Négy dolgot kér cserébe: egy tolvajkulcsot, amit itt, a déli részen kell keresned, holodiskeket, amik nyugaton vannak, tízezer pénzt és azt, hogy amikor Apocalypse tornyában vagy, szabadítsd ki egy ott raboskodó ismerősét, Black Queent. A mesterkulcsot keresd meg, utána menj át nyugatra. Itt a lemezek egy kis sarokban lesznek, két ház között, csakhogy a bejárat előtt egy scanner van, amely csak Infinite-eket enged be. Indulj el balra, teljesen véletlenül ott fog az út közepén heverni négy egyenruha. Most már be tudsz menni, vedd föl a lemezeket, de persze ezt az ott strázsáló katona nem tűri szó nélkül, és mivel a helyzetet nem tudod kimagyarázni, jópáran neked támadnak. Verd szét mind, és menj vissza a bázisra. Fizess ki mindent Shawnak, aki elmondja a titkot: az egyik csatornából titkos ajtó nyílik a toronyba, ezt csak a tolvajkulccsal lehet kinyitni, úgyhogy azt megtarthatod.

Where Angels Fear to Tread

A csatorna bejárata New York nyugati oldalán van. Nem lesz nehéz eltéveszteni, amikor a

Taktika nála se kell, egyszerűen pofozd, lődd és használj nagyon sok kombót! Az egyetlen, ami belezavarhat a legyőzésébe, az az, hogy a Sentinelek állandóan támadnak harc közbe, de legalább nem fogsz unatkozni. Miután Bastionnak vége, még egy hír is befut, hogy kedvenc robbanásszakértőnk nem halt meg, csak pancsolt picit, szóval mindenki happy, mehetsz vissza a bázisra.

közelébe érsz, egy Deadpool nevű mutáns tör ki a föld alól. Persze harcolnod kell vele. Deadpoolnak lőfegyverei vannak és teleportál, ebből már ki lehet találni, hogy inkább menekülős ellenfél. Mindig menj utána és üssed, érdemes Magnetót használnod, mivel ő ki tudja védeni a lövéseit. Ha nagyon kell, akkor előrántja a kardját és verekszik, de ilyenkor a legegyszerűbb a dolgod, mivel túl sok ütést nem bír. Ha

www.SG.hu

Friss hírek, érdekességek
a számítógépek, játékok, filmek és a tudomány csodáinak világából!

legyőzted, menj be a csatornába, odalent menj végig a járaton, ölj meg mindenkit, végül a tolvajkulcs segítségével lépj be a toronyba.

Hail to the Queen

Black Queen cellája a Tower engineering környékén van, nem lehet eltéveszteni. Ha megtaláltad, indulj jobbra az Engineering részbe, ott egy konzollal kapcsold ki a királynő cellájának erőfalát. Menj vissza, és beszélj vele.

TUDTAD-E?
A játékban 16 spéci csapatösszeállítás található. Ha négy előre meghatározott karaktert használsz egyszerre, akkor a csapatod bónuszt kap.

Evil Revealed

Indulj tovább a királynő cellájától, egy teleporton keresztül Sinister laboratóriumába jutsz. Itt találkozol Beasttel, akiről kiderül, hogy ő árulta el a csapatot, és Sabretooth-ot beetette, hogy testőrként jöjjön el vele a laboratóriumba. Sabretooth-ot foglyul ejti és elmenekül egy teleporton keresztül. Menj utánuk, odafent a templom tetején találkozol egy másik árulóval, Angellel. Persze harcolnod kell vele, amikor repül, lődd távolsági emberekkel, ha leszáll, rohanj oda hozzá és üsd. Egy idő után egy emelvényre száll fel, ahol nem éred el. Innen a körbe-körbe pásztázó teleport sugár segítségével kergetheted le. A sugár téged üldöz, menj Angel emelvényéhez és rohanj be mögé. A sugár megy utánad és lerombolja az útjába kerülő emelvényt, így Archangel kénytelen tovaszállni. Ezt még háromszor el kell játszani, utána már a hagyományos, hátsószétrúgós módszerrel kell pontot tenni a harc végére. Lépj be a portkapuba és irány Egyiptom!

Act 5

Persze Egyiptomban máris kezdődik a balhé, Magneto már menni akar a fiáért, de végül hallgat Xavier tanácsára. Így első feladatod Beast visszaszerzése lesz, hogy megtudjuk, Apocalypse milyen csapdát eszelt ki. A kapun lépj be Ra szájába (Ra's Mouth). Az utolsó pályán a legfontosabb szabály, hogy mindent kutass át nagyon részletesen! Kezd ezzel, minden ellenféllel végezz, törj szét mindent és gyűjtsd össze az összes tárgyat! Ha kész vagy, Anubis templomában (Temple of Anubis) a tükröt told el. Amikor a nap fénye eléri a tükröt, akkor jó. Menj el Sekhmet templomába (Temple of Sekhmet), és ott a függőhídon helyezd el a Canopic Jarokat a tartójukba az E-vel. Ekkor a sugár kirobbantja a falat és oda is be tudsz menni. Itt is mozgasd el a tükröt, hogy a fény rásüssön! Ha megvagy, menj vissza a legnagyobb ajtóhoz és itt helyezd el a napkristályt. Ekkor a kapu kinyílik, te pedig beléphetsz a Halottak Folyosójába. Odabent meg kell küzdened az utolsó miniboss-szal, Living Monolith-szal. A mini szó nem épp a legmegfelelőbb rá, ugyanis a monolitember kábé ötször olyan magas, mint a hőseid, de nem kell tőle megijedni. Négy fénysugár süt rá négy tükörből, ezért sebezhetetlen. Ha egy tükör előtt rálépsz a platformra, akkor csak három sugár süti tovább, ilyenkor sebezheted, de ne használj Xtreme erőt! Ha meghalt, indulj tovább. A következő teremben végül szembeszállhatsz a főellenséggel, Apocalypse-szal. Menj rá mind a négy embereddel és verd le. Ha elfogy az élete, beáll a gépbe és ilyenkor maxra töltődik az élete. Te is állj be, így te is megkapod a négyek erejét! Verd meg még egyszer, megint újratölti magát, és egy kis videóban megmutatják neked a gép egyik generátorát. Üssed Apocalypse-ot, ezért arany x-ek hullanak ki belőle. Ezzel töltsd fel magadban a négyek energiáját (sárga csík) és rohanj a generátorhoz. Az ajtókkal ne törődj, ha hozzájuk érsz, betörnek. Rohanj a generátorig, ha fogyna az energiád, verekedj és a generátornál verd meg Apocalypse-t. Ekkor a pajzs eltűnik a generátor körül, úgyhogy szét tudod verni. Ezt csináld meg a másik generátorral is. Így a rondaság védtelen marad, de hogy ne legyen ilyen egyszerű a dolgod, újraéleszt néhányat az eddigi főellenfelek közül! Amikor nagy körülötted a tumultus, akkor használd el az Xtreme erőket, de ne Apocalypse-re, ugyani ha akkor vered meg, amikor még élnek a társai, akkor újraéled. Ha mind meghaltak, akkor öld meg utoljára a főellenfelet.

Ezzel vége a játéknak. Megszerezted Deadpoolt játszható karakternek, és a stuffal pedig nyugodtan játszhatsz tovább, messze még az a 99-es szint. Gratulálok!

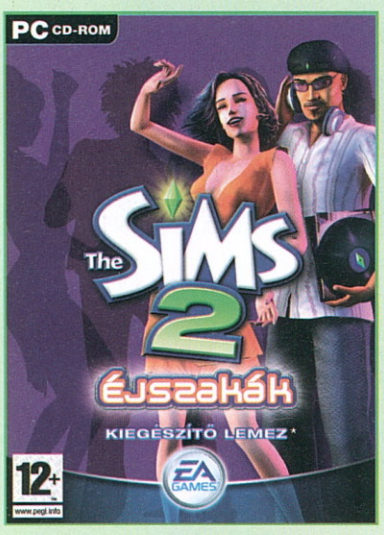
szent

THE SIMS 2: ÉJSZAKÁK

A Maxis és az EA marketingesei a Sims-franchise keretében egy új eljárást találtak ki öt éve, a TS1 megjelenésekor: elkészítenek egy korrekt „feature-dokumentációt", ebből kiemelik az alapdolgokat, és ezt adják ki bázisműnek. Ezután a kimaradt, és közben kitalált plusz elemekből félévente megjelentetnek egy tematikus pótkötetet. A „kitalálás" egyébként nemcsak a fejlesztők érdeme, hiszen a rajongók is folyamatos „agymenésben" vannak, és hála a több milliós on-line közösségnek, a marketingesek tutira mehetnek (okosan figyelve és tesztelve): mi kell a vásárlóknak, és mi nem annyira, így a piacra kerülő új pakk mindig siker. Épp ezért a TS2 megjelenésekor már nem is csodálkoztunk (legfeljebb fogunk között szelíden anyáztunk), hogy se háziállatok, se városlátogatós-randizós éjszakai élet: majd a kiegészítőkben!

- **CD Link:**

- **Fejlesztő:** Maxis
- **Kiadó:** Electric Arts
- **Megjelenés:** 2005-Szeptember-16
- **Kategória:** Szimulátor
- **Honlap:** www.thesims2.com/



Folytatva a fülszöveg gondolatmenetét, az első csomag, az Egyetem a fiatalokat célozta meg (és telibe talált), míg a mostani épp az imént finom utalásféleképpen körülírt Hot Date szellemi örököse, mely bármely korosztály számára szórakoztató kikapcsolódást nyújthat. Megjelennek tehát a „kis Las Vegasok", ahol szórakozni és szerelmi életet élni egyaránt lehet, tovább mélyült a kapcsolati rendszer, és - mint az Egyetemnél az ismét erőre kapott horrorfilmek miatt a zombik - a friss világőrület (lásd: Blade, Underground, játékban pl. a Masquerade) hullámán az éj-

szaka urai, a vámpírok is beköszönnek. Mélyesszük hát fogunkat a friss húsba mi is...

TUDTAD-E?
Ha vámpírod a napfényben elhamvad, és fel van telepítve az Egyetem kiegészítő is, a Resurrect-O-Nomitron telefonnal feltámaszthatod; ha itt nem elég pénzt ajánlasz fel, hősöd vámpírzombiként éled újjá - rettentő kombináció!

A szórakoztató negyedek

Épp úgy, mint az Egyetem esetében, a telepítés utáni első indításkor a játék megkérdezi, hogy kívánsz-e kijelölni a kiválasztott városnak egy szórakoztató szomszédságot (az egyszerűség kedvéért: továbbiakban SzSz). Gyárilag egyetlen ilyen van előkészítve, Downtown névvel, ebben mindenféle egység (és pár lakóház is) megtalálható - természetesen Te magad is készíthetsz továbbiakat. És épp úgy, mint ez Egyetemnél, e negyedek kizárólagosan az adott városhoz tartoznak, azaz hiába jelölöd ki a Downtownt mindhárom gyári, vagy akár saját városhoz, mindegyiknek lesz saját másolata ebből a szomszédságból, így az adott településen élők nem fognak találkozni más városbeliekkel. És még valami: a szomszédság-nézetben mindig éjszaka van, hogy a reflektorok fénye előnyösebb képet mutasson, de ha belépsz egy ház szimulációjába, ott már a normál nap/éj ciklus játszik.

Néhány további tudnivaló: a város, és a hozzá kapcsolt SzSz közös ház- és telek-„spájzból" dolgozik, azaz Veronaville-ből kiköltöztethetsz egy családot, és átmozgathatod Downtownba, ez még a család kapcsolatrendszerét sem befolyásolja; a barátok ugyanúgy át fognak járni, és randira, kiruccanásra, bárkit meghívhatsz, éljen az ebben a negyedben, vagy az ehhez kapcsolódó városban. Azt azonban érdemes megjegyezni, hogy az SzSz-ben élők gazdagabbak és képzettebbek, jobb állással (elvégre ez egy elit környék), így például innen előnyösebben házasodhatsz.

Szintén ezt a közös játékot erősíti, hogy elhunyt szeretteid sírját áthelyezheted az SzSz temetőjébe (ha van ott olyan). Ehhez egyszerűen akciózni kell a sírkövön, a „Move This Grave" pontra bökve megjelenik a választóablak, megjelölöd az új helyet, és máris lezajlik a búcsúztatás és a költözés - a sírkő a nyilvános telefon közelébe kerül. Ha magad akarod elhelyezni, arra is van trükk: egyszerűen mozgasd a követ egyik simed készletébe, majd menj el a temetőbe, és egy megfelelő ponton akciózva, a „Put Grave Here" opcióval lepakolhatod azt.

A sim-készítés újdonságai

A stúdióban sok minden nem változott, van pár új holmi, a fiatalok bizonyára örülnek majd a rave-es holmiknak, és a vámpírok számára is van pár elegáns gönc. Ennél is fontosabb azonban két dolog.

Az első egy új aspiráció, a Pleasure (Élvezet). Ez a koma amolyan életművész, playboy (vagy playgirl), aki imád nem otthon lenni (a vámpírok, mint az éjszaka császárai tipikusan eme aspirációt választják). Ajánlott karrier számukra a Slacker, a Politics és a Culinary, a karizmára és a kreativitásra vannak kihegyezve. Ha párt akarsz nekik választani, a Fortune és persze szintén a Pleasure aspirációt érdemes előnyben részesíteni, a Knowledge-et kerülni (egy tudós egyszerűen és funkcionálisan berendezett otthonában nem igazán érezné jól magát egy ilyen típusú figura!). Vágyaik lehetnek bowlingozás, beállni DJ-nek, vacsora, randi más simmel, egy gyors autó vásárlása. Életcéljuk lehet:
- 100 első randi összehozása
- 50 álomrandevú létesítése
- a Slacker karrier csúcsára jutás (Professional Party Guest)

A második egy új pont, ahol ki kell választanod két dolgot, melyekre simed beindul, és egyet, amely taszítja - erről máris, részletesen.

Vonzások hálójában

A Nighlife egy új, tudományos alapra állított rendszert vezet be, mely azon kémiai folyamatokat próbálja lemodellezni, melyek következtében egy másik embert szimpatikusnak, vonzónak találunk, vagy épp

ellenkezőleg, ellenérzést vált ki belőlünk. Ez persze nem kölcsönös: ha valaki tetszik nekünk, az még nem jelenti azt, hogy mi is bejövünk neki, és fordítva. A játékban nem alakul ki vonzalom vérrokonok között, a gyermekek kimaradnak a rendszerből, és a tiniknél is csak egy másik hasonló korosztályú sims kerülhet képbe. A vonzás több paramétertől függ: a beindulás/taszítás, az aspiráció, a személyiségjegyek hasonlósága vagy különbözősége, az állatövi jegyek

függőségi mátrixa, és a két ember létező kapcsolatrendszere. Ezekre itt nincs helyem kitérni, a készülő Sims2 könyvben majd részletesebben kifejtem. Ha két sim vonzónak találja egymást, elérhetővé válnak bizonyos szociális interakciók, és a randevú alapértéke is magasabbról indul.

Fontos tudni, hogy a vonzási mátrix egyik alappillére, hogy embered melyik nemhez húz; ha nem új simet készítesz, a játék előveszi a régi ember romantikus interakcióit, átlagolja, és ebből megállapítja az identitást. Azaz ha férfi simed sokat románcolt más férfiakkal, a preferált nem nála a hímnem lesz; ha ezután inkább csajozni kezdesz, és a mérleg nyelve átbillen, a játék megváltoztatja ezt a preferenciát. Ha egy teremben vagy, és ott nem a téged érdeklő nem tartózkodik, a terep felmérése (Scope Room - önmagadon indíthatod) új interakció sem fog működni. Hogy biztosan beállítsd embered preferenciáját, érdemes a kiválasztott nem egy-két képviselőjén egy alacsonyszintű Flirt akciót indítani, például utána fütyülni, végigmérni (Check Sim Out) - ezt mindenképp el kell játszani egy új simen, a terepfelmérés csak ezután működik! (Viszont ha találsz valakit - fehéren felragyog - az csak azt jelenti, hogy emberednek bejön, de lehet, hogy fordítva már nem igaz a dolog.)

TUDTAD-E?

A koporsón elérhető egy Interakció, a Peek (bekukucskálás); ha van benne vámpír, a kíváncsi vagy megijed és lecsukja a fedelet, vagy a vérszívó megijeszti őt. Ez esetben, ha az illető szükségletei nagyon alacsonyak, meghalhat az ijedségtől!

E rendszer egyik elemét könnyű befolyásolni, és ez az új beindulás/taszítás. Bárkitől megkérdezheted, mi indítja be, és mitől megy el a kedve (What Turns You On / Off - előbbit többször kell megkérdezni, hiszen két elem van). Ha mindenképp fel akarod őt szedni, intézkedhetsz: ha ő a fekete hajúakat szereti, irány a tükör, ha az öltönyösöket, a szekrény, a testalkat-igénytől függően a frizsider vagy az edzőpad, és mindig legyen nálad parfüm (boltokban kapható), ha az illatosokra bukik. Az ellenkező irányból is közelíthetsz: ha a kiválasztott partner a Te simednek nem tetszik, megveheted a helyi javasasszonytól (Gypsy Matchmaker) a ReNuYu Porta-Chug italt, vagy használhatod az új aspirációs jutalomtárgyat, a ReNuYu Orbot (lásd később!), és átvariálhatod az egészet.

Két sim vonzódásának átlagszintjét a játék Chemistry (Kémia) néven tárolja, és a kapcsolati panelen megjeleníti, az alábbiak szerint:
- villám, vörössel áthúzva: taszítás
- nincs jel: semleges viszony
- egy villám: gyenge vonzódás
- két villám: közepes vonzódás
- három villám: erős vonzódás

Ismételjük: ez az átlag, azaz ha A erősen vonzódik B-hez, B pedig közepesen, két villámot fogsz látni mindkét félnél. A Kémia felülbírálja a kapcsolati korlátokat az interakcióknál - azaz ha eddig például a csókolózás magas kapcsolati szintet követelt meg, és most a két ember erősen vonzódik egymáshoz, ez az akció (és sokkal keményebbek is...) egészen korán elérhetővé válik. Ha biztosra akarsz menni, a javasasszonynál vehetsz szerelmi bájitalt (Love Potion #8.5), melyet elfogyasztva embered vonzási értéke három órára 100 ponttal nő. Ez idő alatt, így felturbózva nagyon hamar beszerezhetsz magadnak egy rakás barátot!

A harag új szintje

A vonzalmak mellett új elem az átmeneti haragszomrád. Ha simed valami nagy disznóságot követ el egy jó barátja/ismerőse ellen, kettejük kapcsolati értéke drasztikusan lecsökken, ennek mértéke a tett súlyától függ (tipikusan ilyen, ha egy szerelmed közelében valakit például randira hívsz, vagy megcsókolsz, de akár egy parti biliárd elvesztése is generálhatja ezt; a legsúlyosabb a házasság felbontása, vagy a házassági ajánlat visszavonása, ez 336 órás haragot jelent!). Az állapotot a kapcsolati panelen animáció jelzi: a haragos portréján egy vörös réteg jelenik meg, mely lassan eltűnik, ennek tempójában a pontok is visszaállnak (bár nem teljesen). A folyamatot lehet gyorsítani bocsánatkéréssel (Appreciate... Apologize), ezt óránként ismételheted (gyakrabban is, csak akkor nincs hatása), és befolyásolja az illető személyisége is (egy kedves ember kevésbé haragtartó). A haragos ellenérzését különféle interakciókkal is kifejezi (én összejöttem a postáslánnyal, aztán sajnos lebuktam előtte egy bisztróban, mással randizva, mire a drága rendszeresen felrugdosta a kukámat, volt bajom a csótányokkal elég).

Ha valakivel barátságnál erősebb kapcsolatod van, és ekkor követed el a gaztettet, az illető szerelmi riválisa lesz jelenlegi partnerednek, és tettleg is bántalmazhatja. Ez igen kellemetlen, ha épp randi közben vagy. Ilyenkor több dolgot tehetsz:
- Elérhető a Buy Off interakció, 50 pénzért 6 órára eltűnik a színről a koma.
- 1000 befolyáspontért elindíthatod a riválison a „Leave Us Alone" (hagyj minket békén) akciót, ez szintén 6 órán át él.
- A legdrasztikusabb a Fight... Attack; ha simed győz (ezt leginkább a Body-pontok befolyásolják), ellenfele memóriájába ez rögzül, és soha többé nem lesz embered riválisa.

Randevúk

A vonzási rendszer egyik nagy nóvuma ez. Randizni bárkivel tudsz (kivéve persze a csecsemőket, gyerekeket, tiniket - utóbbiak természetesen egymással igen - és házastársadon kívül a családtagokat).

A randevúra hívás négyféle módon történhet:
1. Személyesen felkérsz egy simet (Ask... On Date / Randizunk?).
2. Ha már van ismerős partner, telefonon felhívva őt (éjfél és reggel 7 között ne!).
3. Téged is hívhat egy másik sim, ha a kapcsolati értéketek magas (egy sikeres randi után gyakori a visszahívás).
4. A javasasszonyt lefizetve szintén kapsz

egy partnert; minél több pénzt adsz neki, annál inkább passzolót (0-249: rossz, 250-499: jó, 500: kiváló).

Esély az igenre akkor van, ha a megkérdezett jó hangulatban van és kapcsolati értéketek kielégítő (kb. 25 napi / 10 életre szóló); ha ez nem áll fenn, az illető csak akkor fog igent mondani, ha az Outgoing és/vagy a Nice tulajdonsága magas.

Ha összejön a randi, és épp egy közösségi helyen vagy, az akció ott elindul - de átmehetsz máshová is, partnered követ. Telefonos megoldásnál ki kell választanod egy helyet, vagy hon is fogadhatod a simet (ilyenkor érdemes előre megfőzni!). Ha saját kocsit használsz, a randi pontszámát befolyásolja annak fajtája is, és itt nemcsak a „drágább a jobb" elv játszik, hanem partnered tulajdonsága is (a komoly jobban szereti a limuzint, mint a sportautót).

TUDTAD-E?

Étterem építésénél kötelező elhelyezni az alábbiakat: a vendéglátó pultja (Restaurant Podium), éttermi sütő (Tempest Cooktop), egy asztal vagy pult (counter), egy szék. Ha ezek közül bármelyik hiányzik, az éteremre az „Under construction" tábla kerül, és nem nyit ki!

A lényeg: amint a két ember találkozik, jobbra fent megjelenik egy hőmérő, ez a randevú mércéje. Ezen egy stopper, egy hét értékből álló mérce, és partnered fontosabb adatai szerepelnek. Bármit teszel, azt a játék kiértékeli, pontszámmá alakítja, és hozzáadja vagy levonja a jelenlegi értékből, a „higanyszál" ennek megfelelően változik. A pontok több mindentől függnek, lássuk ezeket, tippekkel:
- személyiség: mindig lekérdezheted az illető állatövi jegyét, ez behatárolja személyiségét, ehhez megadok egy táblázatot is (a vonzás megállapításához is jó!); például ha az illető komoly vagy mogorva, nem érdemes játékot kezdeményezni vele.
- aspiráció: a dátumpanelen láthatod partnered aspirációját; a tudás (Knowledge) életútján járót nem érdekli annyira a kaja minősége, így egy hamburgernek is örül, míg a Pleasure életművészénél ez az étel 50 pont büntetést jelent!
- vágy és félelem: az aspirációs ikonjára kattintva megtekintheted partnered vágyait és félelmeit; természetesen ezeket figyelembe kell venni, ezek kielégítésével, illetve elkerülésével sok pontot érhetsz el (pontosan: a vágy- vagy félelempontok 1/20-át).

A stopper 3 percről indul. Amikor egy újabb értéket elérsz (például okéról jóra), időbónuszt kapsz, az alábbiak szerint:
- Good (Jó): +2:30
- Great (Nagyszerű): +2:00
- Dream (Álomrandi): +0:90

A plusz időn kívül mindkét sim szükségletei is javulnak, hogy tovább élvezhessék egymás társaságát. Mint említettem, a randi ideje alatt átmehettek más közösségi helyre, partnered követi emberedet, az utazási idő nem számít bele a randevú idejébe. Ha viszont haza akarod vinni őt, meg kell erre kérned (Ask... Back To My Place), de ezt csak akkor tedd, ha magas a kapcsolati értéketek, a másik hangulata, és/vagy a személyisége (Nice, Outgoing) erre alkalmas.

A randi véget ér, ha az idő lejár, a „higanyszál" lenullázódik, ha a hazainvitálást partnered elutasítja. Véget lehet vetni az Ask... Do You Want To Ride Home? (Haza akarsz menni?), illetve az End Date (Randi vége) interakciókkal is; ezen esetekben, ha nem sikerült a randi ideje alatt egy szintet feljebb lépned, büntetést kapsz (kapcsolati érték csökken), ha viszont igen, semmi káros hatása nincs. Szintén véget ér a találka, ha közben másik simet hívsz randira (megteheted!), de ezt nem ajánlom. Végül minden következmény nélkül vége

az eseménynek, ha külső erők kényszerítenek erre: embered hangulata végzetesen lecsökken, neki vagy partnerének suliba/munkába kell mennie, otthon vagytok, és valaki meghal, stb.

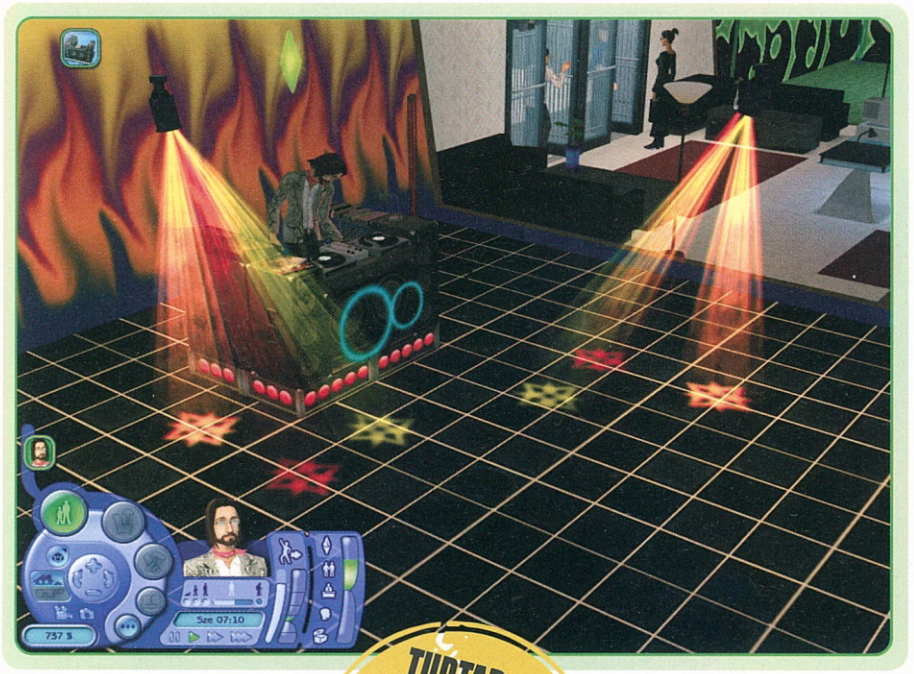
A randi végeredménye egy megfelelő interakció (ütlegtől csókig), egy pontszám, ennek megfelelő szinten a szükségletek változása (jó randi feldobja, rossz lecsökkenti), szintúgy a kapcsolatokban (napi és életre szóló egyaránt), és a 3 pozitív, illetve a szörnyű esetében egy bejegyzés a memóriába.

A randi végeredménye sokféle lehet. Pozitív esetben kaphatsz virágot és leveleket, utóbbit rossz végkifejlet esetén is, és ezekkel ki lehet dekorálni a lakást (vigyázat - ha egy partnered meglátja egy másik sim szerelmeslevelét, az 6 órás haragot generál!). A legrosszabb értéknél (Horrible) egy lángoló csomagot kapsz, fekáliával töltve (hm). „Good" vagy ennél magasabb értéknél, a pontszámtól függően ajándék is befuthat, zongorától a fotelen át a dísznövényig, tehát nem elhanyagolható ez sem. Aztán. Ha nem házastárssal randizol, partnered ugyanolyan szakmában dolgozik, mint te, és magasabb szinten áll a szamárlétrán (3-as szint felett), beeshet egy soron kívüli előléptetés is, minél jobb volt a buli, annál biztosabban. Ugyanígy kaphatsz ingyen kajára jogosító kupont is, amit egy étteremben válthatsz be (főleg, ha a randi egy étkezőhelyen zajlott), vagy nőhetnek képességpontjaid. Sőt, a sikeres randi után felhívhat egy addig ismeretlen sim is, aki partnered ismerőse, és közös kiruccanást ajánl - ez egy átmeneti barátság, mely a randi

végkifejletétől függően12-52 óra hosszáig tart, és az illető arcképén, a kapcsolati panelen látható, animált formában, épp, mint a harag esetében, csak itt kékeszöld színben.

Csoportok, kiruccanások

Telefonon a Group (Csoport) pontot választva összeállíthatsz ismerőseidből egy kisebb



társaságot, illetve bárhol, ahol sok sim van, alakíthatsz alkalmi formációkat (Ask... to Form Casual Group); ezeket később szűkítheted (Ask... To Leave Group), illetve bővítheted (Ask... To Join Group), és feloszlathatod (End Casual Group). Ez az eseti csoport összejöhet csak a móka kedvéért (Just For Fun), ilyenkor elmentek bowlingozni, közösen enni; illetve randevúszerű minijáték miatt (Kiruccanás - Outings). Utóbbi ugyanúgy működik, mint a találka: kezdetén megjelenik a hőmérő, a csapattagok (a kék kristályról ismerszenek meg) bárhová követik simedet. Ez is pontozva van, mely az alábbiaktól függ:

- a csapat átlagos hangulatán (a szimuláció rendszeresen átszámolja);
- a kapcsolatok alakulásán (hasonlóan a házibulikhoz);
- az eseményeken - mint a randinál, függően a simek személyiségétől és életútjától, ha tehát van egy komoly és öt mókás a bandában, nyugodtan menjetek kuglizni, fordított helyzetben inkább beszélgessetek, egyetek;
- a vágyak és félelmek okozta aspirációs pontok változásán.

A jutalmak hasonlóak: kajautalvány, visszahívás, átmeneti baráti kapcsolatok, előléptetés, képességpontok, ajándék.

Megjegyzés: ha a csoportban megtetszik valaki, és jól összejöttök, randira hívhatod. Ha a csoportban mások is vannak, a két esemény szimultán fog zajlani, azaz egyszerre bulizol és randevúzol - így igazán mozgalmas este elé nézhetsz!

TUDTAD-E?

Fontos a „Bejövök neked?" (Do You Like What You See?) kérdés, nemcsak a vonzódás kiderítése miatt, hanem mert ez a kérdés frissíti a vágyak/félelmek panelt mindkét simnél, és ez például randinál jól jöhet - érdemes néha elsütni!

Az éttermek sajátos világa

Az étteremben a főnök a Host, azaz a vendéglátó, aki egy kis pulpitus mögött áll a bejárat közelében. Ő fog leültetni téged, a „Be Seated" (asztalhoz), vagy „Be Seated at Counter" (bárpulthoz) interakcióval. Ha randin vagy, egymás mellé ültet a partnereddel. Ha csoportban, és nincs olyan asztal, amely körül elférnétek, fő simed mellé a vele legmagasabb kapcsolati értékkel bíró személyt, vagy személyeket ülteti, a többieket más asztalokhoz (ilyenkor, ha beszélgettek, az mindenkire érvényes lesz!). Ha nincs elég hely az étteremben, elutasítja a kérést. Fontos: ha a vendéglátóval sikerül magas kapcsolati értéket kialakítanod (alkalmasint elhívod őt valahová, és összehaverkodtok), ennek minőségétől függően engedményt adhat a számla végösszegéből!

Ha leültetek, a pincér az asztalhoz lép, és lehet rendelni (ha elmenne, akciózz rajta, az „Order" pont elérhető lesz). Sajnos nincs helyem a rendelést részletezni (az említett könyvre hagyom), a lényeg: rendelhetsz magadnak, partnerednek, mindenkinek ugyanazt, illetve a konyhafőnök ajánlatát. Ha sikerül partnered kedvenc ételét megrendelni neki, sok pontot ér; hogy mi a favoritja, megjelenik egy gondolatbuborékban, mikor a menüt vizslatja. Érdemes egyébként hagyni, hogy simed beszédbe elegyedjen a pincérrel (ha nem rendelsz rögtön, ez automatikusan bekövetkezik) - ha nagyon „idegen vagy" a felszolgálónak, rád is boríthatja a kaját...

Az evés az éhség és a szórakozás értékét növeli, általában minél drágább a kaja, annál jobban; a főételek inkább előbbit, a desszertek utóbbit. Evés közben is elérhető pár új interakció, mely segíti a randi vagy a kiruccanás sikerét. Legbiztosabb a tószt, kockázatosabb, de értékesebb a flörtös kézfogás és etetés (Caress Hand, Feed a Bite), illetve a játékos falatlopás (Steal a Bite), vagy a romantikus csókdobás (Blow Kiss). És jegygyűrűt is átnyújthatsz (Surprise Engagement), bár ha a partner nem fogadja el, az tragikus lehet.

Fizetni a pincérnél, a vendéglátónál, vagy annak pultján akciózva lehet („Pay Bill"; illetve felhasználhatod a kupont, ha van). Van itt is egy minijáték: a vendéglátón vagy pultján akciózva elérhető a „Skipping Out on Bill" akció, ilyenkor 45 másodperced van, hogy meglógj fizetés nélkül; ha nem kapnak el, ingyen ettél (az elkapás azt jelenti, hogy a vendéglátó 3 egységnégyzeten belül kerül simedhez, ezt kell elkerülnöd). Ezt azonban csak akkor játszd el, ha partnered alkalmas rá (Mean tulajdonság, Fortune aspiráció), különben rossz hatással lesz a randimércére!

Vámpírok bálja

A Nightlife másik jellemzője a vámpírok megjelenése. Épp úgy, mint ez Egyetemnél a zombik esetében, alapban itt sem készíthetsz ilyen figurát. A játékkal szállított Downtown tartalmaz két speciális NPC-t: két fővámpírt (Grand Vampire), kik könnyen felismerhetőek, hiszen a klasszikus filmek stílusában bal karjukkal eltakarják fogukat, így osonnak fekete, vörössel bélelt köpenyükben, és a nevük is nemes (Count, Contessa). Felbukkanásuk véletlenszerű, bár én elsőre, a javasasszonynak 500 pénzt fizetve megkaptam a grófnőt (Nyilas emberem volt, Pleasure aspirációval, és kiválasztottam vonzásnak a vámpírságot). Ha egy fővámpírral sikerül magas kapcsolati értéket kialakítani, vonzódása jeléül megharap, magad is vérszívóvá válsz, és terjesztheted a „kórt" (nekem a fenti esetben rögtön összejött az álomrandi, és ennek végén mart meg a drá-

Új NPC-k - A táskás néni

A táskás néni (Mrs. Crumplebottom) a nagy visszatérő, hiszen ő már a TS1:Hot Date egyik főhőse is volt (ezzel kicsit kikacsintottak a fejlesztők, hogy bizony, ez a csomag volt a Nigthlife egyik ihletadója). Ha egy olyan helyiségben, ahol ő is tartózkodik, két sims között bármilyen romantikus interakció indul, és ők nincsenek minimum eljegyzésben, a jóasszony odarohan, kiosztja a párt, sőt, legtöbbször meg is fenyíti a táskájával őket. Ez az inzultált sim komfortmércéjét csökkenti, és ha randin van, negatívan befolyásolja a találka pontértékét. A matróna ugyanígy megtámad, ha fehérneműben vagy fürdőruhában mutatkozol előtte (még a nyilvános fürdőben is!)

ga hölgy). Ha ki akarsz gyógyulni, a javasasszonytól megveheted az ellenszert, Vamprocilin-D a neve.

A vámpírlét jó és rossz is egyben. Hátránya, hogy embered szükségletei nappal

drasztikusan csökkennek, és ha elérik a nullát, a sim elhamvad. Előnye, hogy éjszaka minden szükséglete rögzül abban az állapotban, ahogy volt, és nem csökken, így a sötét időszak 12 óráját átmulathatod/átrandizhatod, vagy épp átdolgozhatod (például festhetsz, elég sok mesterművet létre lehet hozni ennyi idő alatt). Természetesen lehet vámpírként normál munkát végezni, hiszen a játék nem szimulálja a munkában töltött időt. Ajánlott saját kocsit használni, és a garázst egybeépíteni a házzal, így hamar beleülhet embered, és

elroboghat melózni. Ha azonban biztosra akarsz menni, és megelégszel az éjszakai élettel, a fejlesztők ajándéka vár rád: a koporsó. Ez a bútordarab ágyként funkcionál, azaz a komfort és energia értékeit helyreállítja. Ám van egy különleges képessége: más ágyakban, ha egy simed energiája teljesen feltöltődik, felkel; a vámpír koporsójában tovább pihen, és csak naplementekor kel fel (ez felülbírálható az Arise parancscsal).

További tudnivalók a vámpírokról:
- nem öregszenek; ha egyetemre küldöd a tini vámpírt, fiatal felnőtt lesz, diploma után felnőtt, de itt megáll;
- az egyetemre készülő vámpír ösztöndíjhoz is juthat (mint a zombi);
- az állapot nem öröklődik, egy vámpír párnak vagy mamának normál gyermeke születik;
- a vámpír nem hal éhen, és nem fullad a medencébe;
- nincs tükörképük, de a külső megváltoztatása lehetséges;
- a fotófülkében speciális fénykép készül róluk;
- saját szociális interakciójuk van (Bleh!!!), no meg persze a harapás (Bite Neck);
- különleges helyváltoztatásuk a „repülj ide" és „osonj ide" (Fly Here, Stalk Here), előbbi esetben denevérré változnak, és kisebb akadályokat (pl. kerítés) is leküzdenek;

Újdonságok rezüméje

A játékban megjelenő további újdonságokról álljon itt egy kis összefoglaló.

A készlet: Remek lehetőség, mely már az Egyetemnél megjelent, csak épp nem interaktív módon (ide került be a mobil és a többi kütyü). Most viszont szinte bármit bepakolhatsz ide (a Rewards menüben találod), és innen bármikor, bárhová kirakhatod ezeket (még a magazinokat is), kivéve a közösségi helyeket. Ez egy valamire nagyon jó: amikor kiköltözöl egy házból, a család minden ingóságát a játék pénzzé teszi. Ha ezt el akarod kerülni, vágd zsebre a tárgyakat, így nem kell újra megvenned mindent.

Új aspirációs jutalom: Egyetlen tárgy van, a ReNuYuSenso Orb, melynek segítségével megváltoztathatod embered aspirációját, és a beindulás/taszítás (Turn Ons/Off) hozzárendelést. Tini, fiatal felnőtt, felnőtt és öreg is igénybe veheti, ára 6250, ötször használható. Ám vigyázat! Ha embered zöld, vagy vörös szintnél használja a szerkezetet, tragikus következménye lehet: hősöd egy új, speciális aspirációhoz jut, melynek neve Grilled Cheese! Ez a figura szakácsként akar majd elhelyezkedni, a főzésben akar a csúcsra jutni, és minden vágya, hogy Grilled Cheese-t főzzön és egyen, és e kajáról beszéljen másokkal, életcélja pedig 200 db ilyen étel elfogyasztása. Ha ez történik, jobb, ha hamar felpörgeted a mércédet aranyra vagy platinára, és ismét használod a gömböt (persze ha tetszik a dolog, csak hajrá...). És még valami: a beindulás/taszítás a javasasszonytól vehető ReNuYu Porta-Chug lötty elfogyasztásával is megváltoztatható. Ha egy régi családot indítasz el a Nigthlife telepítése után, a játék automatikusan, véletlenszerűen kiosztja ezeket embereidnek, így érdemes is körülnézni, és ha kell, átvariálni őket (egy italt a telepítés után ingyen kapsz)!

Új tárgyak: Rengeteg új cucc van, itt csak pár érdekesebbet említek meg. Végre érdemben megjelentek a szőnyegek; van egy programozható üvegpadló, egy ClubCube nevű kocka, melyből kettő is egymásra rakható, és érdekes hatásokat lehet elérni vele, plusz néhány reflektor és diszkógömb. Nagyon jó dolgokat találsz az ülőalkalmatosságok között: elemeket, melyekből komplett, akár sarkos szeparé-üléseket állíthatsz össze (ezeken speciális interakció érhető el). A hangkeltő eszközökön is van új akció: a csoportos tánc (Dance Smustle), mely különösen jól jön kiruccanásokon. Újdonság a karaoke-készülék (lehet külön énekelni és duettezni is - randin játékos és/vagy romantikus partnerrel igen hasznos!) és a DJ-pult, be is állhatsz mögé némi pénzkeresetért (vagy odahaza a kreativitás-pontokat növelni). Mókásoknak táncgömb; ennek nehézségi szintje állítható, és embered Body pontjaitól függ, mennyire bírja a terhelést (otthon ezt a képességet növeli); ez egyébként szintén jó randimóka, partnertől függően, de csak óvatosan - a kiesés, illetve az esetleges rókázás többet árt, mint használ! Szintén a Bodyhoz kötött a bowlingpálya; egyedül a mókát növeli, ha valaki csatlakozik (négyszemélyes a cucc), egy 10 menetes parti kezdődik, mely a szociális értékeket is befolyásolja. Ugyanígy működik a pókerasztal is; csapatban 100 simoleon a beugró, 10 az alap, 10 a tét körönként.

Az autók: Ez a másik új és jó móka - az elérése viszont kissé sajátos. Először is kell egy autóbehajtó (driveway), ezt úgy kell elhelyezni, hogy 7 egységnégyzetre legyen a telked szélétől, és a megfelelő elem illeszkedjen a közútra. Ha ez kész, már elhelyezhetsz raj-

ta egy autót. Ha azonban garázst is akarsz építeni, mögé kell helyezni egy hosszabbítót (extender). Ezután a behajtó és e kiegészítő találkozási pontjára helyezheted el a garázsajtót (és csak oda!), majd a kiegészítő köré megépítheted a falakat (de azt nem keresztezheted). Ha két autó van a családban, mindegyiknek kell egy saját „talp"; vagy egy behajtó és egy kiegészítő, vagy két behajtó egymás mellett (az ne feszélyezzen, hogy az első esetben az egyik a másik mögött áll; a simek csodákra képesek a gépeikkel!). Ezután megveheted a pénzednek és egyéniségednek megfelelő verdát, az automatikusan elhelyezésre kerül a megfelelő helyen, onnan máshová nem mozgathatod.

A kocsi, amint megvetted, még nem él önálló életet: utasíthatod bármelyik embered a használatára, de ők maguk nem veszik igénybe. Ehhez akcióznod kell rajta, és kiválasztani a „Tulajdonos váltása" (Change Owner) pontot, majd megjelölni a tulajt. Ekkor a következő történik: ha az illető dolgozó

vagy tanuló, többé nem jön érte a munkahelyi autó vagy az iskolabusz, hiszen saját autóval fog járni. Ráadásul engedélyezve van (nyilván a dugók miatt) egy óra késés (de vigyázz, többet nem késhet, különben bumlinak számít, és három után repül!), azaz ezzel két értékes órát nyersz (hiszen amúgy a „szociális járat" egy órával munkakezdés előtt érkezik). A kocsit egyébként a családból más is használhatja; ha valaki elviszi azt, és pont munka előtt, a vállalati gép menetrend szerint befut. Ha a házban több sim munkaideje ugyanakkor kezdődik (tipikus eset két iskoláskölyök), együtt is elmehetnek (Carpool). A háznál álló gépbe be is lehet ülni, és ott akciózni (csók, etyepetye, sőt gyereknemzés), és ha be van kapcsolva a rádiója, wurlitzerként is használható - és mindenképp érdemes riasztót szereltetni bele.

A házépítés újabb elemei:

- Van pár új telekméret: 3x1, 2x2, 2x3, 2x4, 5x2, 5x6; ezek egy része nyilván kiváló különféle közösségi helyek építésére.
- Ha egy lakatlan házat behelyezel a „Lots And Houses" gyűjtőbe, majd innen kipakolod a városba, ennek egy másolata mindig ott marad (ezt a Delete gombbal törölheted), így például könnyen kialakíthatsz egy azonos épületekből álló lakótelepet.
- Nagyszerű lehetőség a félfalak építése; ezek térelválasztóként funkcionálhatnak, kiválóan lehet éttermekben használni őket, de odahaza is számos felhasználási területe lehetséges. Egyet mindenképp meg kell jegyezni: ha ilyent helyezel el, ez nem választja szét a helyiségeket „szimulatíve", azaz egy félfallal kettéosztott szoba egynek számít, akár világítást, akár a környezeti hatásokat nézve (ha az egyik felében sok a szemét, a másik is koszosnak lesz minősítve), és sem ajtót, sem ajtókivágást nem építhetsz bele.

- Végre lehet sarkos medencét építeni, mert megjelent egy 1x1-es átlós elem, ráadásul mindenféle átlapolásra készen (mint az átlós verandaelem), így tetszőleges formájú medencét is kialakíthatsz. A CTRL lenyomás mellett törölni is lehet - így szigeteket is kialakíthatsz utólag.
- Némi hibajavítás: a kapcsolódó oszlopok alá is lehet bármilyen tárgyat helyezni, és a nem kiegyenlíthető lejtőket (mint amilyen például egy alagsorba vezető lépcső mellett alakulhat ki) burkolhatod, így kicsit pofásabbá teheted a telked.
- Egy új, hasznos csaláskód - lásd a keretes részt!

Szomszédolás: Nagy újdonság, hogy immár láthatod az aktuálisan játszott házzal szomszédos épületeket, sőt egy kattintással be is léphetsz oda. Ezt azonban az opciók között be kell kapcsolnod, mivel erősen (!) vasfüggő. Gyenge géppel és/vagy kevés memóriával rendelkezők inkább ne bolygassák, mert mint mindig, a kódoláson most se változtattak, és e nélkül is lesz bajod elég...

TUDTAD-E?

7-es szakácsszintnél ebéred ebédre és vacsorára készíthet egy új, Crepe Suzette nevű, igen hízlaló desszertet. Ám vigyázat: az ételt tálaláskor meg kell gyűjtani, és kevésbé képzett séfek önmagukat is lángra lobbanthatják!

Nos, ennyit nagy vonalakban az új pakkról, talán indulásnak elég lesz. Aki pedig mélyebben akar belemerülni a játékba, annak már most figyelmébe ajánlom a cikkben többször felemlegetett, készülőben lévő könyvünket - a többiekkel pedig találkozunk úgy 2006. április-május környékén, a következő csomag, a „The Sims 2: Open for Business" kapcsán, melyben megnyithatjuk majd saját családi boltunkat, éttermünket, irodánkat. Az lesz ám a móka!

}{redenc

Új NPC-k - Gazdagok és szegények

Mr. Big és a Diva a szórakoztató negyed császárai. Ha sikerül őket meghódítani, hatalmas vagyonra teszel szert - de ez nem egyszerű eset! Ez az elnevezés csak NPC-azonosító, egyébként rendes nevük van, de megjelenésük (szmoking, estélyi) kiemeli őket. Randin a csoportos táncot kedvelik, nyitottak (Outgoing: 10), viszont mogorvák (Nice: 0), és persze a Slacker karrier csúcsán állnak, aspirációjuk a Vagyon (Fortune). Velük ellentétes a Slob, aki mindig koszos ruhákban jár, lusta és trehány (Active, Neat: 0), benzinkutas (Slacker: 2), szegény, és böfög, szellent. Nem túl vonzó társaság...

DRAGONSHARD

Xen'drik egykor virágzó gyönyörű földjére emberöltőkkel ezelőtt egy titokzatos, kékesen csillogó fényű óriási kristály hullott, mely szörnyű katasztrófa hatására az elf városok a föld mélyébe süllyedtek. A felszínen azóta különös lények jelentek meg, akik istenként tisztelik, és Siberys szívének hívják ezt a titokzatos kristályt. Ki tudja miért, de a katasztrófa óta a felszíni világ teljesen megváltozott. A magas hegyekkel körülvett Eberron tájait néhol hófödte lankák, néhol forró és kopár sivatagok, néhol pedig sűrű átjárhatatlan dzsungel borítja. Mindezek tetejébe, teljesen kiszámíthatatlan időközönként heves vihar rázza meg a földet, a titokzatos kristályhoz hasonló szilánkok csapódnak be a földbe, elpusztítva mindent, ami az útjukba kerül. A mélyben sem az a világ uralkodik már mint régen, mert bár a városok nagyrészt fennmaradtak, de az egykori utcákon, és sikátorokban különös szörnyek telepedtek le, akik az elfek ősi kincseit és talizmánjait őrzik, melyekben fellelhető a hatalmas elődök minden tudománya.

- **CD Link:** Trainer, Savegame
- **Fejlesztő:** Liquid Entertainment
- **Kiadó:** Atari
- **Megjelenés:** 2005. szeptember
- **Kategória:** Stratégia
- **Honlap:** www.atari.com/dragonshard/uk/

A legenda azt tartja, hogy aki birtokolja Siberys szívét, azé a teljes hatalom, a mélyben és a felszínen egyaránt. Hosszú évekig ez a legenda csak szájról szájra terjedt, de mindenki hitt benne, de mégsem akarta egyik nép sem magáénak a hatalmat, hiszen béke honolt szerte a vidéken, míg egy nap meg nem jelentek a messzi földről jött Umbragenek, hogy elfoglalják a területet, és az övék legyen a titokzatos kristály minden ereje és hatalma. Nem nézhetik ezt tétlenül az itt élők, és megkezdődik a kétségbeesett harc a betolakodók ellen.

Order of the Flame

1. The History of Eberron

Ha kiválasztottad a hősöd, kapsz mellé három „Barbarian"-t, és az első dolgod a közelben lévő város megszabadítása az ostromlóitól, majd az innen DK-re lévő „Outpost"-ot, ahol néhány aranyrakás vár rád, ami az induló tőkéd lesz. Ha a terület tiszta, menj vissza a városhoz, és beszélj megint a vezetővel. Ezután már fel tudsz húzni néhány épületet, melyekben egységeket tudsz gyártani. A város körül még ólálkodik néhány ellenséges egység, őket is intézd el, majd menj a „Dungeon" bejáratához, és beszélj az őrökkel, hogy beengedjenek, ugyanis erre visz tovább az utad az északi területre. A föld alatt, egy elf varázsló fogja egy darabig mutatni az utat. Le kell győznöd a zselés, masszaszerű szörnyet, mivel nála van a tűz gyűrűje, amellyel fel tudod égetni a kijáratot elzáró tüskés bokrot. Ha kijutottál a felszínre, keresd meg az óriásokat, szabadítsd ki a három „Ranger"-t, és gyógyítsd meg a vezetőjüket, ahogy kérik, hogy csatlakozzanak hozzád. Az utad kelet felé folytasd, amíg el nem éred a jégbarlang bejáratát. A barlangból rád támadó szörnyet kell már csak legyőznöd, és vége az első küldetésnek.

TUDTAD-E?
Építs minél gyorsabban minél több épületet, mert az arany újratermelődési sebessége nagymértékben függ a citadellában lévő épületek számától.

2. Order of the Flame

A kiválasztott hősöd és a kezdő csapat feladata most az lesz, hogy szedjenek össze 1000 aranyat, és találják meg a kijáratot a barlangból. Az út természetesen nem lesz zavartalan, de menet közben találsz egy kijáratot a felszínre, amely egyelőre még csak egy békés völgybe vezet, ahol felépíthetsz egy „Expansion place"-t, melyen felhúzhatsz néhány épületet, hogy gyarapítsd a csapatod. Szükség is lesz rá, mert a pálya további részén egyre többen próbálják meg majd elállni az utad. Dragonshardból nem lesz hiány, de az aranyad hamar el fog fogyni, így kénytelen leszel visszamenni a föld alá, összeszedni némi utánpótlást. Ha ismét teljes létszámú a csapatod, folytasd az utad, és keresd meg a „Titan Forge" három elveszett részét, majd az udvart, ahol egy páncélos lovag áll kővé meredve. Ha a négy sarokban lévő hatszögletű kövekre ráállítasz egy-egy katonát, a lovag megszabadul az átoktól, és csatlakozik hozzád. Innen indulj el délre, keresd meg az elf varázslót, aki egy udvarba van bezárva. Nyisd ki az udvarral szemben lévő kaput, győzd le az ott lévő szörnyet, hogy kiszabaduljon a varázsló, aki ezután beenged a titkos könyvtárba, ahol megtalálod a „Tortured Spirit" kulcsát. Ezután indulj vissza keletre. Egy átjáróban csatlakozik hozzád két „Rogue" akikre jó lesz, ha vigyázol, mert csak ők tudják a csapdákat hatástalanítani, melyek ezután az utadba kerülnek. Hamarosan találkozol három varázslóval, akik közül a DNy-i sarokban lévőnek kell odaadni a megszerzett kulcsot, amiért cserébe megkapod a „Scroll of Banishment"-et, mely a „Grave Keeper" a pálya fő szörnyének legyőzéséhez kell. Amint ezzel végeztél, az egyik varázsló szabaddá teszi a kijáratot a felszínre.

3. The Warforged

A barlangból kiérve, az erdei úton Lady Marryn eltűnik, így ő most nem lesz választható hős a pálya indulásakor. Természetesen az egyik fő feladat a Lady megkeresése lesz. Induláskor szedd össze a környéken található összes Dragonshardot, és gyárts annyi egységet, amennyit csak tudsz az induló aranyadból. Ezután indulj el keletre, győzd le az óriást, és a kapott XP-ből fejleszd valamelyik egységed, és szedd össze az aranyat, melyet találtál. Gyárts további épületeket, és egészítsd ki a csapatod. A hídon nem tudsz átmenni a területre, amerre haladnod kellene, így megint a dungeonban kötsz ki, amelynek a bejáratát a hídtól északra egy domboldalon találod. Útközben találsz egy emlékművet, rajta egy kódex, melybe ha beleolvasol, két gyalogos katona lép az emlékműhöz, átváltoznak paladinná, és csatlakoznak hozzád (ettől kezdve ilyen egységet is gyárthatsz). A föld alatt találsz egy oldaljáratot, ahol feljuthatsz a híd túloldalára. Ez már a „Lizardfolk"-ok területe, úgyhogy amint felértél, egy rövid ideig haladj kelet felé, amíg meg nem találod a következő szent helyet. Itt két „Flame Archon" csatlakozik hozzád (ez is gyártható ettől kezdve), és az így kiegészült csapattal innen fordulj északra a híd felé. Nyisd fel a hidat, és gyűjts egy kis erőt, mielőtt kelet felé indulsz az úton, mivel a hídtól nem messze találsz egy Lizardfolk Outpostot, melyet egy nem túl nagy, de agresszív csapat őriz. Ha odaértél, foglald

TUDTAD-E?
Többnyire békén hagyják a városfalad, amíg nem fejlesztetted fel magasabb szintre.

el, és az egyik őrnél megtalálod a kulcsát az Outpost mögött lévő ketrecnek, amelybe Lady Marryn van bezárva. Ez az a pont, ahonnan ne mozdulj tovább egész addig, amíg nem sikerült maximális létszámra felduzzasztanod a létszámod, mert innen délre nem túl nagy távolságra van a Lizardfolkok városa, amely körül erős és nagy létszámú csapat táborozik. Néha ijessz rájuk, csatázz kicsit, hogy legyen XP, melyből a parancsnokaid fejleszted minél magasabb szintre. Ha úgy érzed, elég erős vagy, ments egyet, és indulj meg dél felé. Ha sikerül a várost lerombolnod, haladj kicsit tovább DNY-ra, és megtalálod az első Seal of Lightot.

4. Allies of the Flame

Eddigre kiderült, hogy a Seal of Light három darabjának az összegyűjtése a csapat legfőbb célja, így most a második darab felkutatása következik. Mindenekelőtt azonban a városfalat kell helyreállítanod, és visszaverni a kisebb-nagyobb csapatokat, melyek a várost támadják. Az építkezéshez szükséges aranyat természetesen a dungeonban találsz csak, így amint teheted, azonnal küldj le egy csapatot, és kezdd el felderíteni a terület alatt húzódó föld alatti világot. Először menj el a nyugati szélére, és ott menj fel minden feljárón, mert mindenütt lesz valami, amit meg kell semmisíteni a felszínen, a feljáró közelében. Így találsz rá például egy fogságba ejtett „Duergar" csapatra, akiket az őket körülzáró tüskés bokrok felégetésével szabadíthatsz ki. Kiszabadításuk fejében csatlakozni fognak hozzád. A városod mellett lévő teleportkapu egyelőre nem használható, csak miután eljutottál a terület nyugati széléhez, ahol a másik végét találod, amelynél szét kell lőnöd, az azt beborító gyökérzetet, hogy használható legyen. Menj vissza a városodhoz, és a teleporton keresztül menj át a szigetre, ahol egy újabb lejárót találsz a föld alá. Itt lejutva haladj nyugatra, amíg el nem jutsz a dungeon közepére, itt találsz egy újabb oltárt, melyet elérve ismét egy újabb egységgel gyarapodik a csapatod, mégpedig a „Deathless Guardiannal". Ha már a dungeon minden bejárható részét felderítetted, menj vissza a felszínre. Indulj el északra, majd az ÉNy-i sarokba. Útközben figyelj a gyilkos békákra, melyek a feneketlen tóból jönnek ki a partra. Ellenük az íjászok a legalkalmasabb harcosok, mivel őket nem érik el a köpéseikkel. Ezután fordulj nyugat felé, ahol le kell rombolnod a Lizardfolk citadellát. Mögötte találod a titkos lejárót a dungeon északi részébe. Ha lejutottál, számíts néhány újabb trükkös csapdára, így ne felejts el magaddal vinni legalább két „Rogue"-ot. Találkozni fogsz néhány vámpírral, és a fő ellenséggel, egy jégsárkánnyal. Ha mindezen túljutottál, megtalálod a második Seal of Lightot.

TUDTAD-E?

Ahhoz, hogy egy kapitányt ötös szintre emelj, öt olyan épületet kell felhúzni, amilyenben készül. Ha elérted az ötödik szintjét, nyugodtan lebonthatsz belőlük amennyit akarsz, az ezután gyártott kapitányok már ötös szintűek lesznek, így ha több különböző kapitányt akarsz erre a szintre fejleszteni, megteheted.

5. Wasteland of Xen'drik

Mint az várható, ezúttal a harmadik Seal of Light felkutatása lesz a cél. Ez lesz az első igazán húzós pálya, amelyhez már nem árt kicsit trükközni, és többféle megoldás is lehetséges. Elsősorban azért nehezebb, mert ezen a pályán megjelennek a felszínen is az Umbragenek, azaz Illithi csapatai, akik meglehetősen veszélyes harcosok, mivel szinte csupa boszorkányból és varázslóból áll a csapatuk. Természetesen a Lizardfolk csapatok sem hiányoznak, azonban szerencse a káoszban, hogy nem mind a két csapat fog rád vadászni, hanem egymásnak is halálos ellenségei. Ezt kihasználva kezdésnek jó taktika lehet, ha azonnal elindulsz az ÉNy-i sarokba, hogy minél nagyobb kárt tegyél az Umbragen citadellában, mivel Illithi fő erői épp a városuktól keletre húzódó szűk völgyben csatározik a Lizardfolkokkal, akiknek a völgy túloldalán van egy Outpostjuk, a maradék csapatukkal, akikkel pedig te fogsz találkozni menet közben, amint épp egy hatalmas skorpióval viaskodnak. Rájuk se hederíts, sőt nagyívben kerüld ki őket, és te csak menj a városhoz. Addig lődd és pusztítsd az épületeket és a falakat, amíg csak meg nem jelennek a városnál az Umbragenek. Ha feleszméltek, hogy te épp mit művelsz, azonnal indulj vissza a saját városodhoz, de ne hagyd, hogy a megmaradt egységeid megálljanak viaskodni a skorpióval, mert semmi esélyük. Közben, ha legalább egy embered volt a város körül, vélhetően vele felszedett az összes Dragonshardot, így már csak arany-utánpótlás után kell nézned ahhoz, hogy elkezdhess egy ütőképes csapatot összedobni. Mivel Illithi csapatai egyelőre a sebeiket nyalogatják, és a citadellájuk újjáépítésével vannak elfoglalva, ők egy darabig békén fognak hagyni. Nem úgy a Lizardfolkok, aki ott ólálkodnak a bázisodtól keletre lévő völgyben, az egyik Dragonshard lelőhelynél. Támadd meg őket nyugodtan, így lesz némi további XP-d és egy kis aranyad. Beszélj a völgyben várakozó elf varázslóval, akitől megtudhatod, hogy éleszthetted fel az elvarázsolt Főnixmadarat: a föld alatti városban három fáklyát kell megtalálnod. Fordítsd a csapataid észak felé, ahol találsz egy lejárót a dungeonba. Kezdd el lassan felderíteni, és szedd össze az összes aranyat. Ne feledkezz meg arról, hogy minden csetepaté után táboroztasd le a csapatod, hogy erőre kapjanak. Először indulj kelet felé, ott mentsd ki a kínpadról a „Tortured Spirit"-et, majd fordulj délnek, és a DNy-i sarokban megtalálod a „Warden's

TUDTAD-E?

Ha lebontasz egy épületet, a bekerülési költsége teljes mértékben visszakerül a kaszszádba.

Key" egyik felét, melyet egy újabb hatalmas skorpió őriz. Miközben a csapataid nagyobbik fele a föld alatt gyűjtögeti az aranyat, folyamatosan bővítsd a városod, és fejleszd az egységeid minél magasabb szintre.
A Dungeonban közben fordulj kelet felé, de még ne menj be a középen található csarnokba, hacsak nincs már eddigre sok egységed. Útközben vedd le az egyik épület faláról az első fáklyát, és ha elérted a folyosó végét, fordulj északra, ott megtalálod a második fáklyát egy varázslattal lezárt ajtó mellett. Ide még nem tudsz bemenni, így menj tovább, és hamarosan ráakadsz a harmadik fáklyára. Innen fordulj délre, kiálts bele a hatalmas tölcsérbe, amitől felébrednek a temetőben kővé meredt harcosok. Ha legyőzted őket, és elvetted az aranyukat, menj vissza középre, az átjáróhoz. A felszínen a szerzett aranyakból és az XP-vel gyárts minél több minél erősebb egységet. Legjobb, ha „Deathless Guardian"-okból áll a csapatod nagyobb része. Most már bemehetsz a csarnokba, ahol egy hatalmas „Beholder" őrzi a Warden's Key másik felét és Thri-Kreen arányát. Ha felszedted a zsákmányt, menj vissza Warden kincstárához, ahová immár szabad a bejárásod. Ezzel teljesítetted is a dungeon összes feladatát, és most jött el az ideje, hogy felmenj a keleti falnál lévő feljáron. Amint felértél, egy jó nagy Lizardfolk csapatba ütközöl, úgyhogy készülj egy alapos csetepatéra. Aranyad persze már van bőven, és ha jól osztottad be a csapataid, könnyedén legyőzöd őket. Amint sikerült, kinyithatod a teleportkaput, és szabad bejárásod van a fennsíkon lévő dungeon lejáratába. Ide csak akkor merészkedj le, ha kipótoltad a létszámod, mert a mélyben Illithi maradék boszorkánycsapata várja a betolakodókat, mivel ők őrzik a Seal of Light harmadik darabját.

6. The Umbragen

A feladat ismét tovább nehezedik, mivel már nem csak az Umbragenekkel és a Lizardfolkokkal kell megbirkóznod, hanem a környéken nagy létszámban tanyázó kétfejű óriásokkal is, akik bár nem túl nehéz ellenfelek, de kellő létszámú csapat nélkül elég nagy falatok, cserébe viszont arany a jutalom a legyőzésükért. Ezen a pályán elég kevés lesz a Dragonshard, úgyhogy nagyon be kell osztani, ráadásul azt a kevés lelőhelyet akarják kiaknázni a többiek is, úgyhogy nagyon észnél kell lenned, hogy elhalászd előlük a készleteket. Ha az előző pályán megszerezted a három fáklyát, akkor mostanra tudsz hívni a főépületedben egy főnixmadarat, mely bár elég sokba kerül, de félelmetes fegyver lesz a kezedben. Ezen a pályán egy kapun kell átjutnod, melyet az Umbragenek által épített pajzs véd, amihez az energiát egy a Dungeonban lévő generátor termeli. A fő cél tehát megtalálni, és megsemmisíteni először a generátort, majd a kaputt. Induláskor azonnal kezdd el összeszedni a környéken lévő kristályokat. Menj bátran az északi terület felé, és egy darabig keletre. Igyekezz, mert hamarosan megjelennek a területeden bányászni az Umbragen egységek. Ha nem bántod őket, békén hagynak, de ebből is látszik, hogy csak a te területeden van elegendő kristály. Ha van elegendő katonád, menj le a városodtól északra lévő lejárón a föld alatti városba. Rögtön a lejáróban találkozol Efreetivel, aki magas jutalom fejében megkér, hogy szerezd vissza neki a város északi részén tanyázó láncos ördögtől az elátkozott kardját. Ha megölted a szörnyet, menj vissza Efreetihez, és cserébe a kardért kapsz egy csomó pénzt és XP-t, valamint a hősöd egy nyakláncot, amely visszaveri a támadóvarázslatokat. Ezután visszamehetsz északra, és az ott lévő kijáraton feljutsz egy völgybe, ahol egy jégszörny és a farkasai őriznek egy kristálylelőhelyet. Ide később is visszajöhetsz bányászgatni egy kicsit. Vagy fordulj délfelé, ott egy feljáróról elérhető udvaron kőszörnyek őriznek egy szellemet, aki mikor hírét veszi, hogy megölted az ördögöt, megajándékoz egy kürttel, amellyel tíz alkalommal kelthetsz életre az északon lévő temetőben egy csontvázcsapatot. Innen indulj kelet felé, ahol találsz egy teleportkaput, melyet egy csapat Umbragen harcos őriz. Szorítsd vissza őket a kapu túloldalára, és pihentesd, illetve egészítsd ki a csapatod. Ha teljes a létszám, menj át a kapun, és indulj észak felé. Ott találod Orobus-t az Amatort, aki őrzi a Seal of Light utolsó darabját. Innen már csak egy feladatod maradt a föld alatt: megsemmisíteni a generátort, mely az Orobus-hoz vezető úton van, attól kicsit nyugatra. A generátort őrző fegyverek ellen egyszerre legalább öt Artificert küldj, mert egyébként két lövés között megjavítják magukat, és csak elvesztegeted az embereid. Egyenként rombold le a generátor körül lévő fegyvereket, és utána a generátort. Ha végeztél, gyere fel a felszínre, és már csak a kaputt kell elérned, viszont a java még csak ezután jön, mivel az Umbragenek már várnak a kijáratnál, hogy megakadályozzák, hogy eljuss a kapuhoz. Amíg a csapataid a dungeonban munkálkodtak, indulj el kelet felé, és ha szerencséd van, az Umbragenek már átvonultak nyugatra a dungeon kijáratához, és le tudsz menni az itt található lejárón a föld alá, ahol bőséges aranylelőhelyet találsz, és ki tudod aknázni az előtte lévő Dragonshard mezőt.

TUDTAD-E?

Ha valamelyik szereplőtől kapsz egy feladatot, soha ne felejts el visszamenni hozzá, és újból beszélni vele, miután elvégezted, amivel megbízott.

Így fel tudsz szerelni egy újabb csapatot, akik a segítségére tudnak sietni a Dungeonból feljövő csapatnak. Ha sikerül visszaszorítani Illithi csapatát, akkor már csak a kaput kell szétlőnöd, és szabad az átjáró a „Heart of the Siberys"-hez.

7. Heart of the Siberys

Eljött a végső összecsapás ideje, szabad az átjáró a helyhez, ahol Siberys szívét rejti a föld.
A helyhez, mely minden gonosz varázslat szülőhelye. A tét nem kevesebb, mint eldönteni, ki fogja uralni a területet, kié lesz Siberys szíve. Ezen a pályán mind a négy hősöd jelen lesz egyszerre, és a feladatuk a három Seal of Light elhelyezése a területen lévő három oltáron, és az Umbragen, valamint a Lizardfolk város elpusztítása, nehezítésként pedig a városfaladnak épnek kell maradnia mindvégig. Ha

eddig kevés volt a Dragonshard, most még kevesebb lesz, az aranyról nem is beszélve, mely természetesen ezúttal is csak a föld alatt lesz található. A lejárót a Dungeonba az ÉNy-i sarokban találod, de készülj, hogy a másik két faj is őrült versenyfutásba kezd a szűkös arany- és Dragonshard-készlet összegyűjtéséért. És még egy kis nehezítés: nem szabad engedni, hogy ellopják tőled a három Seal of Lightot, amit úgy tudsz legegyszerűbben megelőzni, hogy gyorsan gyártasz három harcost, velük felveteted, és lekíséred őket a Dungeonba. Ott vidd őket az ÉNy-i sarokba, melyet kobrák őriznek. Ha nem mész a közelükbe, és a katonáidat beparancsolod egy sarokba, békén fognak hagyni, a Seal of Lightok pedig biztonságban lesznek. Az utolsó nehezítő tényező pedig az, hogy az Umbragenek egy idő után elkezdik lecsapolni az energiát Siberys szívéből. Ha belefognak, akkor néhány perc alatt végeznek, és máris vesztettél. Ezt úgy tudod megakadályozni, hogy a dungeon északi oldalának közepén lévő terembe leviszel egy pár íjászt, akikkel lelöveted a kút körül bűbájoskodó boszorkányokat. Ha végeztél velük, egy félreeső zugba dugd el a katonáidat, hogy bármikor visszamehessenek. Ha sok aranyat akarsz összeszedni, akkor térj be az északra vezető út közepén lévő oldalterembe, ahol három Amator pöffeszkedik, viszont nagyon sok arany van a teremben. A leghatékonyabb olyan harcos leküldése ellenük, akik ellenállnak a villámcsapásnak, de még véletlenül se Warforged Titan legyen, mert azokat átállítják a saját oldalukra. Mire erre a pályára érsz, már nagyjából ismered az ellenség csapatait, és tudod, milyen varázstudománnyal rendelkező harcosok a leghatékonyabbak ellenük. Őket fejleszd fel minél hamarabb ötös szintre, és ha van módod, akkor sorban a többi egységed is. Sok lesz az ellenség, nehéz a pálya, de nem reménytelen a dolog. A legfontosabb, hogy bányászó egységet ne támadj, hanem állj be te is melléjük, és ha kifogy a lelőhely, azonnal pucolj onnan. Ezen a pályán az győz, aki elhappolja a többi elől az aranyat, és a Dragonshard-készletet. Ha sikerült megtisztítanod a terepet, hozd fel a Seal of Lightokat a rejtekhelyről, és helyezd el az oltárokon.

TUDTAD-E?
A pályák végén ne felejtsd el, hogy benézz a „Reward Shop"-ba, mert értékes bónuszokat, és varázslatokat vihetsz át magaddal a következő pályára.

Lizardfolk

1. History of Eberron

Indulj el a hősöddel északra. Találkozol két harcossal, akik egymást püfölik. Segíts kideríteni, hogy ki ölte meg a mesterüket. A félkörben elhelyezkedő korsók közül az egyikben két „Rogue" rejtőzik, ők a gyilkosok. Miután elintézted őket, a két harcos melléd áll, és velük együtt menj tovább a hídhoz. Segíts az íjászoknak a hídon legyőzni a betolakodókat, majd menj át a hídon a városodhoz. Upgrade-eld az egyik egységed, és menj le a lejárón. Ahogy leértél, fordulj balra, mentsd meg a „Nightshink"-et, és ő is csatlakozik hozzád. Menj délre, ott találsz egy utat egy felsőbb szintre Az odavezető utat és a termet egy rakás „Minotaur" őrzi, egy kaszással együtt. Győzd le őket, és egy csomó aranyat tudsz összeszedni. Menj le vissza az útra, fordulj kelet felé, amíg nem találkozol a sámánokkal. Ők megkérnek, hogy keresd meg a „Darroc" emlékműből hiányzó jobb és bal szemet. Innen menj észak felé, még utoléred a tolvajt, akinél az egyik szem van. Az emlékmű mellett lévő feljárón menj fel a faluba, engedd le a hidat, hogy gyorsan tudj utánpótlást kérni, és öld meg a faluban lévő „Minotaur"-okat. Ezután menj a kapuhoz, és verd vissza a támadókat, náluk lesz a másik szem.

A kapitányok és egységeik ellenálló-képessége

Egység neve	Ellenálló-képesség %-ban			
	Fizikai támadás	Elektromos sebzés	Tűzsebzés	Mérgezés
Lizardfolk				
Tribal Shaman	0	65	65	65
Pteranodon Rider	65	65	0	65
Fire Drake	65	0	65	65
Chameleon Rogue	20	70	70	70
Night Shink	65	65	65	0
Spitting Turtle	65	65	0	65
Spirit of Nature	70	70	20	70
Poison Archer	0	65	65	65
Lizardfolk Fighter	70	20	70	70
Troglodyte Surveyor	65	65	65	0
Order of the Flame				
Sorcerer	0	65	65	65
Deathless Guardian	65	65	0	65
Flame Archon	65	0	65	65
Warforged Titan	70	20	70	70
Rogue	70	70	20	70
Paladin	70	70	70	20
Cleric	65	0	65	65
Ranger	0	65	65	65
Barbarian	20	70	70	70
Artificer	65	65	65	0

2. Gathering of the Tribes

Rögtön az elején csatlakozik hozzád egy kaméleon, aki hasonló képességekkel bír, mint az eddig megismert „Rogue", amiből sejtheted, hogy ezentúl csapdákkal is találkozni fogsz. Nézz körül a városod környékén, mert északon és nyugaton találsz néhány „Troglodyte Survivor" egységet, akik szívesen csatlakoznak hozzád. Ők képesek meglátni a láthatatlan ellenséget, amelyből lesz is bőven „Rogue"-ok személyében. A felszínen haladj észak felé, ott találod az „Ettins" népet, akik megkérnek, hogy segíts visszaverni a támadóikat. Ha segítettél nekik, viszonzásképpen ők is a segítségedre lesznek, de siess haladéktalanul vissza a városodhoz, mert az „Ettin"-ek már elindultak, és a segítséged nélkül elveszíted őket a harcban, melyet a városodat ostromlókkal vívnak, viszont nagy hasznukat veszed az elkövetkező néhány ütközetben. Ha a csata lezajlott, menj le a föld alá, és ha aranyra van szükséged, menj az ÉK-i sarokba. Igaz, lesz egy rakás „Minotaur", meg egy boszorkány, de ha győztél, alaposan feltöltheted a kincstárad. Közben gyárts kaméleont is, mert a továbbiakban lesz néhány csapdával védett hely, és természetesen vigyél a Dungeonba néhány „Troglodyte"-ot is mert tele lesz a föld alatti város láthatatlan „Rogue" egységekkel. Ha bebarangoltad az egész területet, sikerült minden aranyat összeszedned, és közben elegendő kristályt is gyűjtöttél, állíts fel egy erős csapatot, és rohamozd meg a felszínen az ÉNy-i sarokban lévő várost, majd a várostól keletre lévő hidat, hogy ne tudjon a területre több betolakodó átjönni.

3 Darroc's Tomb

A fő cél ezúttal a területen lévő három sárkányemlékmű, a vörös, a fekete és zöld környékének megtisztítása az ellenségtől.
A Dungeonok lejáratai varázslattal vannak lezárva, így oda egyelőre nem jutsz le. Az első lejáró kinyitásához a városodtól nyugatra lévő boszorkánytanyát kell elpusztítanod. Útközben szabadítsd ki a fogságban tartott teknősöket, és így egy újabb típusú egységgel gyarapodtál. Ha megsemmisítetted a boszorkánytanyát, vagyis tiéd az Outpost területe, menj a DK-i sarokba, ott találod a kék sárkány szobrát. Ezután indulj el az ÉNy-i sarokba, ott fog

TUDTAD-E?
Ha zúzós a helyzet, mentsd sűrűn, akár többféle néven, hogy több különböző játékállásodhoz tudj visszamenni.

csatlakozni hozzád az első repülő egységed, a „Pteranodon Rider". Az odavezető úton masszaszerű valamik fognak rád lőni, de felesleges megállni és megtámadni őket, mert előbb a föld alatt pont alattuk lévő ugyanilyen köpködőket kell megsemmisítened. A föld alá az egyetlen már kinyílt lejárat onnan délre van, ahol a „Pteranodonok" vártak rád. A föld alá lejutva fordulj észak felé, ott találod a fekete sárkányt, melyet elérve kinyílik a felszínen az ÉK-i sarokban lévő lejáró, viszont oda csak egy teleportkapun keresztül lehet feljutni, amelynek a kinyitásához a fennsíkon lévő kaput borító gyökérzetet kell szétlőni. Ehhez lesz szükséged a „Pteranodon" egységedre. Miután kinyílt a teleportkapu felőled lévő oldala, menj fel oda a többi egységeddel, rombold le az ott lévő Outpostot, és ezzel felszabadítottad a zöld sárkányt, aki kinyitja neked a terület közepén lévő lejárót. De mielőtt visszamész az alsó területre, a fennsíkon lévő dungeon

bejáraton menj le a föld alatti városba, hogy összegyűjts egy kis aranyat. Vigyázz a lent rád leső zselékockákra, mert sok lesz belőlük. Ha itt végeztél, egészítsd ki a csapatod, használd fel az XP-ket, ami összegyűlt, és menj le a lejáróra a föld alá, melyet a zöld sárkány kinyitott. Kaméleont feltétlenül vigyél magaddal, mert lesz jó néhány csapda. Itt fogod megtalálni „Darroc" sírját, hogy feltámaszd a hőst.

TUDTAD-E?

Játék közben kémleld ki, hogy az ellenség milyen típusú egységeket gyárt, milyen támadásnak állnak ellen, és te olyanokat kezdj gyártani, amelyek másfajta fegyverrel sebeznek.

4. War Felldrakes

Minden azzal kezdődik, hogy a területen lévő piros orrszarvúkból minden ötödik percben megölnek egyet az Umbragenek a föld alatt lévő búvóhelyükről. Minél többet sikerül megmentened, annál több lesz a segítségedre ezen a pályán, mivel belőlük lesznek a „War Felldrake" egységek, amelyek nagy tűzerővel és jó nagy rombolóerővel egészítik ki a csapataidat. Ahhoz, hogy megmentsd az orrszarvúkat, le kell menned a terület nyugati szélén lévő lejárón a föld alá, ott fordulj egyből észak felé, és öld meg a vörös boszorkányt, aki az egész varázslatot műveli. Nem lesz egyedül, úgyhogy vigyél magaddal minél több harcost. Ha ez sikeres volt, folytasd a föld alatti barangolást, hogy elegendő aranyat tudj összegyűjteni. Indulj el észak felé, de amint belépsz egy nagy terembe, két hatalmas kőszobor életre kel, és utad állják. Ha őket legyőzted, ebből a teremből két út vezet tovább. Az ÉNy-i sarokban egy hatalmas pókot kell megölnöd, az ÉK-i sarokban pedig egy sámán kér meg, hogy a tőle északra lévő teremben öld meg a hatalmas csúszómászót. Ha a földalatti terület tiszta, menj fel ismét a felszínre, de vigyázz a mérges darazsakra, és indulj el az ÉK-i sarokba. Ott rombold le az Outpostot, majd indulj el a DNy-i sarok felé, ahol egy elhagyatott várost találsz. Csak az őrtornyok tüzével kell megbirkóznod, utána szabad a pálya. Ha leromboltad a várost, már győztél is.

5. Descendants of the Dragon Fathers

Ezen a pályán „Drake" szellemét kell megkeresned, és lerombolni az Umbragen várost. Amint látod, ezen az oldalon is az ötödik küldetésben jelennek meg először a felszínen Illithi csapatai. A városod mellett lévő lejárón csak akkor menj le a dungeonba, ha már van egy ütőképes csapatod, mert a lejáró közelében néhány bivalyerős „Minotaur" kószál. A kicsit északabbra lévő lejárót néhány „Thri-Kreen Warrior" védi, akik nem igazán erős ellenfelek. Ha ezen a lejárón mész le, akkor egy kapun kell bemenned, amely mögött három szörnnyel, a „Trial of Strenght"-tel kell megküzdened, és addig nem nyílik újból a kapu, amíg nem győzted le őket. Mindenesetre itt fogod

TUDTAD-E?

Az egységek képesek teljes élet- és energiaszintre regenerálódni, ha leviszed őket a földalatti városba, és ott mindet kijelölve letáboroztatod őket.

megkapni a megbízódtól, „Spirit of the Dark" egyik felét. A felszínen, középen találsz egy nomád csoportot, akitől ellopták a navigációs eszközüket, ráadásul útjukat állja egy „Minotaur" csoport. A navigációs eszközt az ÉK-i sarokban találod a „Thri-Kreen" varázslóknál, a nomádok pedig az ÉNy-i sarok felé akarnak továbbmenni, úgyhogy menj oda, és tisztítsd meg a terepet, utána menj vissza a vezetőjükhöz. Ő fogja neked kinyitni a középen lévő lejárót. Ha itt lementél, ezen a területen találod a feljárót az Umbragenek fennsíkjára, de addig véletlenül se menj fel hozzájuk, amíg nincs elég erős csapatod, mert ha felfedeznek, nem szállnak le rólad, és folyamatosan téged fognak üldözni, és a városod ostromolni. Tehát kezdd meg a középső lejáróból elérhető terület felfedezését. Rögtön a lejárótól keletre találsz egy bezárt kaput, amelynek kinyitásához egy versben elmondott rejtvényt kell megérteni. Ennek az a lényege, hogy a kapu mellett lévő két kar közül először a bal, majd a jobb oldalit kell meg-

Hősök

Hős neve	Passzív képesség	Harcképesség	Ideiglenes képesség (újratöltődik)
		Lizardfolk hősök	
Redfang	Nagymértékben növeli minden egység sebzését, amely vele együtt harcol	Nagy, pusztító erejű lángcsóvát lövell a szájából	Minden egységének megnöveli az életerejét és a támadóerejét
Wowen	Minden egységének megnöveli az életerejét	Megidéz egy erős elektromos vihart, amelyből villámok csapnak le a célterületre	Megnöveli minden egységénél az életerő újratöltődésének sebességét
Blackclaw	Minden egységének megnöveli az energia-újratöltődési sebességét	A célterületre egy mérges gázfelhőt permetez, amely nagy sebzést okoz a területén lévőknek	Egy időre minden egysége ellenáll a fizikai sebzésnek
Silverblade	Minden egységének növeli az ellenálló-képességét mindenféle varázslattal szemben	Kinyújtott karjaiban a félelmetes kardjaival őrült sebességű forgásba kezd, amivel mindent sebez maga körül	Minden egységének megnöveli egy időre a mozgási és támadási sebességét
		Order of the Flame hősök	
Lady Marryn	Minden egységének növeli az életerő-újratöltődési sebességét	A földre csap egy hatalmas kalapáccsal, amitől a körülötte lévők hátrarepülnek és elesnek, miközben sebződnek egy nagyot	Minden egység meggyógyul, amelyik a Lady oldalán harcol, függetlenül attól, hogy éppen merre van
Kael	Nagymértékben növeli minden egység sebzését, amelyik vele együtt harcol	A kijelölt területre éles török hullnak az égből, nagymértékben sebezve azt, akit eltalálnak	Egy időre minden egység tovább tud harcolni, még akkor is, ha elfogyott minden energiája
Amathor	Minden egységének megnöveli az energia-újratöltődési sebességét	A célterületen átmenetileg jégtömbbé fagyaszt mindent, kivéve a légi egységeket, és a dungeon fő szörnyeit	Egy időre az egységeknek nem fogy az energiájuk harc közben, harcol függetlenül attól, hogy éppen merre van
Bastion	Minden egységének növeli az ellenálló-képességét mindenféle varázslattal szemben	A földre csap az öklével, amitől a körülötte lévők hátrarepülnek és elesnek, miközben sebződnek egy nagyot	Minden egységének megnöveli a támadóerejét, főleg a falak és épületek ellen

húzni, majd ugyanebben a sorrendben felengedni, és a kapu kinyílik. Ha ide bejutottál, kapsz egy feladatot, miszerint egy teleportkaput kell megsemmisítened, melyet csak akkor tudsz sebezni, ha épp nincs ezen az oldalon egyetlen Umbragen sem. Ha sikerült a kaput megsemmisítened, „Yuan-Ti" kapitány átadja neked a kulcsot, amely a tőle nyugatra lévő vasrácsos kaput nyitja. Az innen továbbvezető úton ismét elérsz egy terembe, ahol most három talizmánt kell áthelyezned az áldozati asztalokra. Ha elvégezted a feladatot, a megbízódtól megkapod a „Spirit of the Dark" másik felét. Már csak annyi a dolgod, hogy a két részt felvidd a hegytetőn lévő szoborhoz, és feléled a három sárkány, akinek a segítségével, és természetesen a te maximálisra felduzzasztott csapataiddal már nyugodtan megtámadhatod az Umbragen citadellát.

6. The Umbragen

Illithi egy újabb gonosz meglepetéssel szolgál neked. Egy varázslattal elzárta a városod kapuját, hogy ne juthass be. Ráadásul a hírek szerint az egész városra sötét átkot akar szórni, hogy elpusztítsa a néped. A föld mélyén a boszorkányai már mormolják a bűvigéket, és ha ezt nem sikerül időben megállítanod, az Umbragenek elsöprik a színről a Lizardfolkokat. Az egyetlen út észak felé vezet, egy dungeon bejáróhoz, melyet tüskés bokrok zárnak el. Lődd szét az akadályt, és lépj be a föld alatti városba. Ha egyenesen nyugatra fordulsz, találsz egy kisebb aranylelőhelyet, de az út el van zárva, így gyere vissza a lejárathoz, és fordulj délnek. Menj egyenesen a folyosó végéig. Útközben számíthatsz néhány láthatatlan harcosra, de semmi komoly ellenállás. Az Umbragenek éppen a folyosó végén lévő „Qabalrin" oltár körül lévő „Tomb Warrior"-okkal viaskodnak. Mentsd meg őket, és ettől fogva ők is a te oldaladra állnak, bár utánpótlást csak erről a helyről kapsz majd belőlük, de az folyamatos lesz. Velük együtt folytasd az utad kelet felé. Ha a déli folyosón haladsz, akkor a DK-i sarokban találsz egy pókfészket, ahonnan folyamatosan özönlenek a pókok, egész addig, amíg az óriás pókot meg nem ölöd. Ez a hely remek XP és arany szerzésre, melyekre szükséged is lesz, hogy kellő szintre tudd emelni a harcosaidat. Innen indulj tovább északra, de az ÉK-i sarokban lévő feljárón még ne menj fel, hanem fordulj vissza nyugat felé. Hamarosan ráakadsz a négy átoktermelő szerkezet közül az elsőre, melyet nem túl nagy erőkkel védenek, és ha innen továbbhaladsz, megtalálod a „Beholder"-t, amelynek a megsemmisítése az egyik cél. Ha elérted, először rombold le a négy póznát, ahonnan az energiáját kapja és utána már nem lesz nehéz dolgod. Innen haladj tovább nyugatra, a következő boszorkánykúthoz, majd ugyanígy a déli területen lévő két további gonoszgyárhoz. Ha végeztél, menj fel a felszínre, és pusztítsd el a városodban garázdálkodó Umbragen egységeket. A meglévő egységeiddel azonnal kezdj el kiaknázni minden felszabadult Dragonshard-lelőhelyet, és a faluban lévő épületekben annyi egységet, amennyi csak az aranyadból futja. A falutól északra van egy híd, az előtt táborozik Illithi maradék csapata. Már csak őket kell legyőznöd.

7. The Heart of Siberys

Ismét eljött a végső összecsapás, a harc Siberys szívének birtoklásáért, ugyanazon a pályán, mint amelyen a másik oldalt játszva küzdöttél. A fő cél az Umbragen citadella elpusztítása, de meg kell akadályozni azt is, hogy az emberek elhelyezzék a három oltáron a Seal of Lightokat. Ami feladat megegyezik a másik oldalon kapottal, az a Heart of the Syberis teljes kiaknázásának megakadályozása. Ha ez nem sikerül, azonnal vesztettél. Mivel mindenki ellened lesz ezen a pályán, a dolgod egyáltalán nem lesz egyszerű, sőt mondhatom, hogy ez a legnehezebb pálya. Kristály ugyan van bőven a felszínen, de arany egy darab sem, csakis a föld alatti városban. Indulás után hamarosan számíthatsz az első súlyos rohamra a városod ellen, melyet ha sikerül átvészelned, egy kis szusszanásnyi időd lesz erőre kapni. Ha sikerül a citadellád falát maximális szintre emelni, van esélyed, hogy túléled az első rohamokat, de később egyszerre fognak támadni az emberek és az Umbragenek. Ahhoz, hogy kifogd a vitorlájukból a szelet, el kell happolni előlük a föld alatt minél több aranyat, és a felszínen a lehető legtöbb Dragonshardot. Ahhoz hogy megakadályozd Siberys szívének kiaknázását, ismét a föld alatti város északi részének közepén lévő teremben kell az ott gyülekező boszorkányokat megsemmisítened. Ugyan a másik oldalnak is ez a célja, de amint nincs közös ellenség, te fogsz előlépni azzá, így nem hagyhatsz hátra őrséget a teremben, legfeljebb egy a közelben lévő nyugodt sarokban. Hosszú, aprólékos küldetés vár rád, amely során éppúgy nagy szükséged lesz a sárkányaidra, mint a maximális tudású varázslókra, a brutális erejű harcosok mellett.

Sok türelmet, és jó szórakozást mindenkinek, és ha tanácsolhatom, ne használjátok a cheat kódokat, csak a legvégső esetben, mert elvész a játék összes izgalma. Nekem sikerült csalás nélkül végigjátszanom, mindössze négy este, egy hétvége alatt. A küldetések végén a gép pontozni fogja a teljesítményeteket, amivel ha nem vagytok megelégedve, nyugodtan újra lehet játszani bármelyik pályát, sőt akár úgy is, hogy változtatjátok a nehézségi szintet. Nekem arra sajnos nem volt időm, hogy egy-egy küldetést végignyomjak más-más nehézségi szinten, így erről nem tudok nyilatkozni. Természetesen mivel ez alapjában véve stratégiai játék, minden feladatot többféle módon meg lehet oldani, így amit leírtam, az csak egy lehetséges változat a sok közül, bár a konkrét feladatok megoldása mindig ugyanaz, legfeljebb a megközelítése, és a sorrend változhat.

TUDTAD-E?
Mindig ügyelj arra, hogy hősöd a pályán legyen, mert sokkal erősebbek így a csapataid. Ha mégis meghal a hősöd, keltsd életre a citadella főépületében.

Clemi

A további táblázatokat a 2. CD-n találhatjátok meg.

ULTIMATE SPIDER-MAN

Miután az eladások stagnálni, sőt, zuhanni kezdtek, a Marvel fejesei erősen törték a fejüket, hogyan tudnák a legsikeresebb szuperhőseiket népszerűsíteni a fiatalabb korosztály körében. Elvetették az ötletet, hogy szimplán újra kezdjék a történeteket a mai divatnak megfelelő rajzokkal illusztrálva. Ennél tovább mentek: megteremtették a hősök „ultimate" változatait, azaz a mai kornak megfelelő körülmények közé helyezték a már ismert karaktereket, egész pontosan azok tinédzserkori verzióit. Az első Ultimate képregény 2000. októberében jelent meg, és főhőse természetesen a legnagyobb kedvenc, Peter Parker volt.

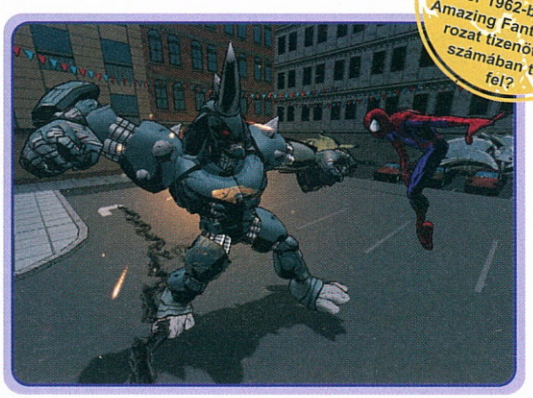
- **CD Link: Trainer**
- **Fejlesztő: Beenox**
- **Kiadó: Activision**
- **Megjelenés: 2005. október 14.**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.ultimatespidermangame.com**

Igen, az a Peter Parker, aki időnként szűk piros ruhába bújik annak ellenére, hogy nem hermafrodita, nem is transzvesztita, és még csak nem is fitneszedző. Peter Parker, aki fotósként éli az életét, és folyamatosan szállítja a legjobb képeket Pókember akcióiról. Azaz, akiről eddig úgy tudtuk, hogy fotósként éli életét. Az új Pókember, vagyis az alternatív Peter Parker a kornak megfelelő munkát végez, webdizájnerként bújik meg az átlagemberek között.

A régi rajongóknak furcsa lehet az új irányvonal, mindenesetre a filmek és az új képregények sikerének köszönhetően több Pókember játék is megjelent az elmúlt években. Sajnos az utolsó, második

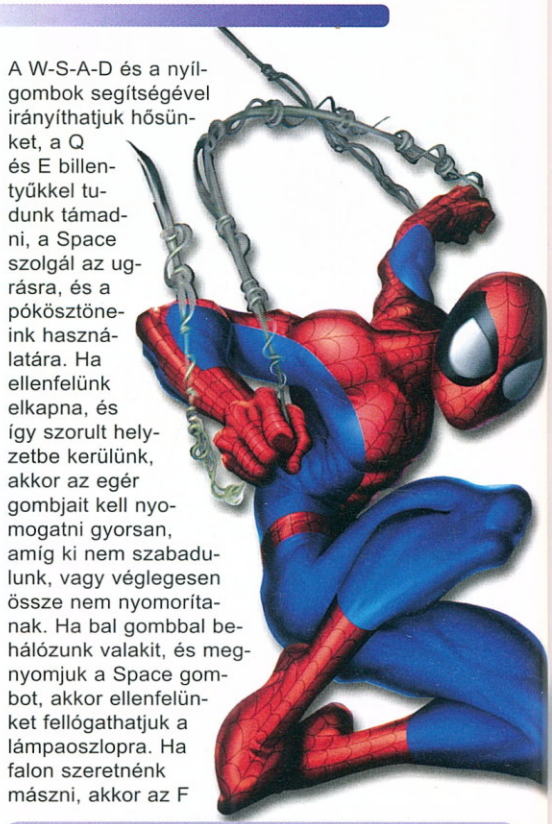
filmhez kapcsolódó játék konzolos és PC változatai teljesen különböztek. Míg a konzolosok GTA-szintű szabadságot, pörgős akciót, mutatós grafikát kaptak, addig nekünk csupán egy csúnyácska, leginkább 6-10 éves gyerekeknek szánt, meglehetősen egyszerű, kötött játékmenetű, butácska játék jutott. Az Ultimate Spider-Man fejlesztésénél végre újra emberszámba vettek minket, és mi is megkaphattuk a szabad játékmenetet, ami mindenképpen nagy előrelépés, így még azoknak is érdemes kipróbálni a játékot, akiknek valami miatt nem jött be az alternatív Pókermber-univerzum. A grafika nagyon hangulatos, valóban képregényszerű, köszönhetően a cell-shading-hez hasonló, varázslatos, „3D comic inking" nevű technológiának.

Az már kevésbé nagy öröm, hogy a konzolportnak köszönhetően a szokásosnál



is gyatrább irányítást sikerült összehozni a fejlesztőknek. Ezzel a játék elején gyorsan szembesülünk, a mindenképpen végigjátszandó gyakorlópályán.

A W-S-A-D és a nyílgombok segítségével irányíthatjuk hősünket, a Q és E billentyűkkel tudunk támadni, a Space szolgál az ugrásra, és a pókösztöneink használatára. Ha ellenfelünk elkapna, és így szorult helyzetbe kerülünk, akkor az egér gombjait kell nyomogatni gyorsan, amíg ki nem szabadulunk, vagy véglegesen össze nem nyomorítanak. Ha bal gombbal behálózunk valakit, és megnyomjuk a Space gombot, akkor ellenfelünket fellógathatjuk a lámpaoszlopra. Ha falon szeretnénk mászni, akkor az F



TUDTAD-E?

Hogy Pókember először 1962-ben, az Amazing Fantasy sorozat tizenötödik számában tűnt fel?

gombot kell megnyomnunk, a bal egérgombbal tudunk hálót lőni, a jobb egérgombbal tudunk hálóval himbálózni. A himbálózást felgyorsíthatjuk, ha közben megnyomjuk a Q gombot, illetve hosszúra nyújthatjuk, ha közben lenyomjuk az egér bal gombját. A kamerakezelés meglehetősen gyenge, az egérrel tudjuk - és fogjuk is - forgatni a képet minden irányba, hogy értékelhető nézetet állítsunk be.

A gyakorlópálya során megtanulhatjuk a felsorolt gombok, mozgások használatát, begyakoroljuk a waypointokat jelző fények felismerését, és azt, hogy minden legyőzött támadónkat össze kell hálóznunk, miután leütöttük őket. Ha mindezzel megvagyunk, találkoztunk főellenségünkkel, Venommal, majd megvertük a védtelen nő támadóit, menthetünk, és nekiláthatunk a játéknak. A gyakorlás - és a játék egésze - során megjelenő üzeneteket bármikor újra megnézhetjük, ehhez az ESC lenyomása után a „Mission Log" opciót kell kiválasztanunk. Ahogy már

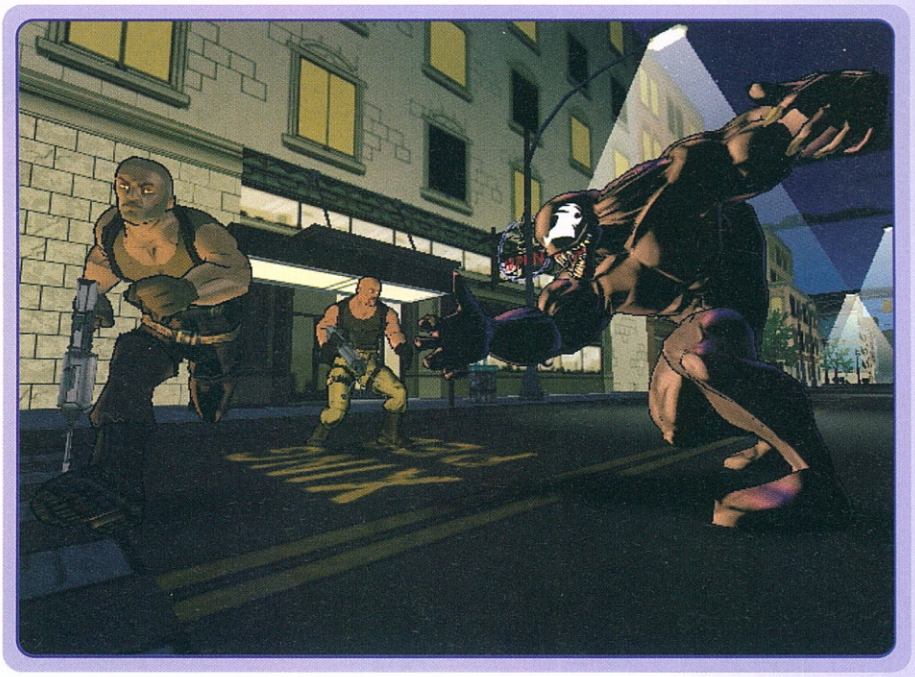
írtam, szabad játékmenet jellemzi a programot, a rendelkezésre álló - és a játék előrehaladtával megnyíló pályarészeknek köszönhetően egyre nagyobb - területen szabadon mozoghatunk, felvehetjük a sztorihoz tartozó küldetéseket (Story Mission - minitérkép zöld ikon), illetve a városban történő eseményekbe is beavatkozhatunk, összetűzésbe kerülhetünk ellenfeleinkkel (City Events, Enemies - minitérkép piros ikon). Az ikonok alatt látható vonal hossza jelzi, hogy a földtől felfelé milyen magasságban találjuk az adott ellenséget, illetve eseményt.

Ha a térképen megjelenik egy piros pont, érdemes odasietni, hogy megoldjuk a játék során előforduló 100 probléma, azaz esemény egyikét. Számtalan különféle feladat vár ránk ilyenkor, előfordulhat, hogy sérülteket kell kórházba juttatnunk, vagy tetőkről

lebucskázó, de még éppen megkapaszkodó embereket kell a földre juttatnunk, esetleg betörőket, tolvajokat kell elkapnunk. Ezzel nincs vége a listának, részt vehetünk ámokfutók lekapcsolásában, banda nézeteltérések rendezésében, és különféle versenyekben is. Ilyen versenyek során találkozhatunk például Johnny Stormmal, azaz a híres Fantasztikus Négyes egyik tagjával. A játékban több meglepetés-szereplő is feltűnik rajta kívül. Külön öröm, hogy

Pókember ebben a történetben már elmondta Mary Jane-nek, hogy ki is valójában. Így nem kell gyötrődjön annyit, mint az eredeti sztori nagy részében, ráadásul Mary Jane segít is nekünk, ha éppen megszorulnánk - például meg kell stoppolni a pókember öltözéket, vagy ilyesmi.

A legnagyobb meglepetés azonban akkor ér minket, amikor sikerül legyőzni Johnny-t, és átvehetjük a játék másik főhősének, Venomnak az irányítását. A következő pályán megtanulhatjuk Venom irányításának sajátosságait is. Innentől kezdve felváltva Venomot és Pókembert kell irányítanunk az elkerülhetetlen végkifejlet felé vezető úton. A harcok során mindig ki kell használni a karakterek speciális képességeit, támadásait. Különösen fontos, hogy sose felejtsük



el Pókember ösztöneit használni, szinte minden szorult helyzetből könnyen ki tudunk kerülni, ha jó időben nyomjuk le a Space-t. A sztori küldetések megkezdése előtt, illetve két küldetés között érdemes minél több mellékküldetést, városi eseményt, versenyt elvállalni, végigjátszani. Így gyorsabban megismerjük a várost, és a hőseink speciális képességeit, mozdulatait.

A sztori mód végigjátszása, és a már említett városi események mellett további feladatok is várnak ránk, így összesen akár 30 órányi játékidőt garantálva. Össze kell szednünk 190 tokent, be kell gyűjtenünk 60 medált a versenyek során, le kell győzni a város bandáit (Yancy Street Gang, High Rollers, Die-Caste, és Mei Hua Gang). A játékból kilépve, a „City Goals" menüben tudjuk nyomon követni, hogy az adott pillanatig mennyit sikerült teljesíteni ezekből a mellékküldetésekből, illetve itt is láthatjuk, ha egy újabb sztori feladat vár ránk. Ha sikerül teljesíteni minden fő-, és mellékküldetést, akkor különféle bonuszokat kapunk, amelyeket az „Unlockables" menüben tudunk megtekinteni. A számtalan megszerezhető koncept mellett megszerezhetjük Pókember speckó öltözékeit is.

Az Ultimate Spider-Man az irányítás zökkenőinek ellenére is végig izgalmas játék, érdemes mindenképpen adni neki egy esélyt. A képregényszerű átvezetők, a rengeteg vendégszereplő, a majdnem GTA-szintű szabad játékmenet mind remek mókát garantál, ráadásul mindezt a szokásosnál jóval hosszabb időre.

Tim Norton

A sztori

Peter Parker és Eddie Brock gyerekkori jó barátok voltak. Mindkettejük apja tehetséges tudós volt, együtt dolgoztak a rák ellenszerének kutatásán. Kifejlesztettek egy különleges, protoplazmikus bio-öltözéket, amit Venom ruhának neveztek el. Az öltözék segítségével a páciensek betegségei gyorsan elmúltak, a sebek begyógyultak, ráadásul emberfeletti erőt, és képességeket is kölcsönzött képviselőjének. Parker és Brock úgy gondolták, hogy az öltözék kifejlesztésével az egész emberiségnek segíthetnek, de főnökük, a milliárdos Trask ezt másképp gondolta. Ő csupán a katonai felhasználás lehetőségét látta az öltözékben, gyorsan kiebrudalta a tudósokat a projektből. Mikor megpróbálták perre vinni a dolgot, ismeretlen körülmények között életüket vesztették egy balesetben. Tizenöt évvel később Eddie és Peter újra felvette a kapcsolatot. Eddie elvitte Petert az egyetemi laboratóriumba, ahol megmutatta neki a Venom öltözéket. Peter kíváncsi volt, hogy milyen speciális képességekre tehet szert az öltözék segítségével, ezért belopakodott a laborba, és kipróbálta magán a szert. Azt hitte, az öltözék segíthet neki a bűn elleni harcban, de rájött, a szer olyan dolgokra kényszeríti, amit magától nem tenne. Sikerült megszabadulnia az öltözéktől, de a gondok csak ekkor kezdődtek, Eddie árulóként tekintett rá, és megkezdődött a harc Pókember és Venom között...

PC.GAMES LAJSTROM

A teljes cikkeket a PC.GAMES 2005/06-os számában olvashatjátok.

Age of Empires III - bemutató

...Na de lássuk, mit is láttam valójában. Intró nem volt ebben a verzióban, de biztosan látványos lesz, ezt az előző részek alapján bátran állíthatom. A menüben a szokásos pontok fogadtak, nem sok változtatást lehetett észre venni az Age of Kings-hez képest, de hát ami jól bevállt, azt miért bántsuk. A zene maradt a megszokott hangulatos muzsika, hasonló a régiekhez, több bene a dobpergés, ahogy a korhoz illik. Nézzünk bele egyből a single player részbe, itt kezdjük a kampányokkal. Az első pályán vissza kell szereznünk a törököktől Máltát, s ezt meg is kezdtem, de a mediumra állított AI ellen nem mondanám, hogy túl sok esélyem lett volna. Aki hozzászokott az Age of Kings vagy a korábbi részek defenzív stratégiájához, és a falak mögött biztonságban érzi magát, az rosszul teszi. A játékfejlesztők elmondása szerint ebben a korban már nem volt olyan nagy jelentősége a fallal megerősített helyőrségeknek és táboroknak, így ebben a részben már nem sok esélyünk van ezekkel. Én ezt nem tudva szépen bevettem magam a kész erődbe, és megpróbáltam innen kiindulva hódítani, de a falakat igen gyorsan lerombolták, és a mesterséges intelligencia meglepően jól manőverezett, nem sokat segítettek az őrtornyok sem...

King Kong - bemutató

... A King Kong játék fejlesztését az Universal, Peter Jacksonnal egyetértésben a Michel Ancel vezette Ubisoft Montpellier (Franciaország) csapatára bízta, akik szakértelmüket többek között a Beyond Good & Evil kalandjáték elkészítésével már bizonyították 2003-ban. A franciák több érdekes újítással kívánják a készülő játékukat kiemelni a tucatjátékok világából. Az egyik legizgalmasabbnak ígérkező újításuk a kétféle rögzített nézet bevezetése. A King Kongban a játékosok két karaktert fognak tudni irányítani, azonban nem egyidejűleg. Vagy John "Jack" Driscoll újságíró bőrébe bújva kell utat törnünk magunk a dzsungelszigeten Annt keresve, vagy magának az óriásgorillának, King Kongnak az irányítása lesz a feladatunk. A két, méreteiben jócskán eltérő főszereplő közötti különbség érzékeltetésre a Ubisoft programozói azzal álltak a megbízóik elé, hogy engedélyezzék, hogy amíg Driscoll hagyományos, első személyű (first person) nézetet kap, addig King Kong kizárólag harmadik személyű, külső (third person) nézetből legyen irányítható. E kettőséggel a fejlesztők rendkívül izgalmas környezetet teremtettek a felhasználók számára; a karakterekkel a játékban a történet szerint váltakozva lehet majd játszani. Az első fejezetben Driscoll, az újságíró bőrébe bújhatunk, végigélve az eseményeket a szigetre megérkezéstől Ann elrablásáig...

DVD tartalom

Igazán nem panaszkodhatunk a mostani DVD anyagellátottságára, hiszen a beinduló őszi szezon miatt sorban jelentek meg a nagy játékok demói, egyfolytában azon gondolkodtunk mit is hagyjunk le a korongról. Persze azért nem kell félni, maradt rajta bőven nagy név. Ha már a demókat említettük, akkor kezdjük is ezen a felén, itt van mindjárt a **Bet on Soldier**, az **Age of Empires 3**, a **Blitzkrieg 2** és a **Fifa 06** demója, hogy csak a nagyobbakat említsük. Mindezt megtámogattuk egy csomó bemutató videóval is, melyekből most tényleg igen szép mennyiség gyűlt össze. Főleg az akció szekció domborít, ide mindenképpen érdemes benézni. A videó témakörnél maradva több izgalmas dolog is felkerült a korongra. Itt van mindjárt a **The Fallen One** nevű BF1942 fanvideó, valamint kedvenc HL2 szereplőnkről készült extra videó, a **Few Good G-Men**. Az „így készült" szekció is felduzzadt jelentősen a több, mint 500 megányi **Black & White 2** videótól, valamint Carmack bácsi nagy mesélésétől, melyet kénytelenek voltunk megosztani veletek. A nagy sorolgatásban szinte már ki is ment a fejünkből, hogy itt van a **Gangland**, a PC.GAMES eddigi legszínvonalasabb játéka, a 2004-es program reméljük tetszeni fog nektek. Hasonlóképpen érdeklődésre tarthat számot a kizárólag a DVD-s versenyzőknek leközölt **The Battle for Wesnoth** nevű teljes stratégia játék. Az extra lehetőségeket és a teljes programokat említve ki kell emelnünk az **ACID Xpress** és a **Alibre Design Xpress** felhasználói programokat, melyeket szintén teljes verziójában élvezhetnek a DVD-s lapszámot olvasók. Felhasználói programokból találhattok még egy kazalnyit az extra dolgok között, reméljük tetszeni fognak. Nem esett most szó, a rendkívül erősre sikeredett mod és trainer válogatásról, a sok háttérképről, valamint a képmutató erősségeiről, de ezeket úgyis felfedezitek magatok is, így inkább hagyjuk, hogy beletekintsetek mostani válogatásunkba.

Kellemes szórakozást kívánnak
a szerkesztők

Just Cause - exkluzív bemutató

...Az Eidos kiadóvállalat is részt kíván magának abból a képzeletbeli tortából, melyet a Rockstar Games konyhájában készítettek a Grand Theft Auto: Vice City és San Andreas koncepciójának kisütésekor. Most ne arra gondoljatok, hogy valami újabb nagyvárosi, bandaháborús rosszfiú-történet van készülőben. Korántsem erről van szó, a cég a GTA szériában profin kivitelezett hatalmas, élettel teli játékkörnyezet ötletét vette át az elmaradhatatlan sokszínű járműhasználattal együtt. A játékiparban kissé szokatlan módon az Eidos nem egy javában készülő projekt kiadására szerződött, hanem egy, a cég marketing szakembereinek fejéből kipattant játékötlet megvalósításához keresett profi fejlesztőket, akiket a svéd Avalance Studios személyében meg is talált. A programozóknak a kiadó azt a feladatot adta, hogy a GTA:VC mintájára alkossanak meg egy olyan világot, mely akár valódi is lehetne; olyan játékhelyszínt készítsenek, melynek minden egyes négyzetmétere bejárható, felfedezhető. Mindehhez a megrendelő szolgáltatta a kerettörténetet is, a részletek kimunkálását már a fejlesztőkre bízva. Az alapsztori szerint a készítendő játéknak mindenképp valamely ismert, egyesült államokbeli katonai vagy félkatonai szervezethez tartozó pozitív hős köré kellett épülnie. Egy ilyen fazonú karakterrel vajon mi is lehetne más a végső feladat, mint a világ megmentése!...

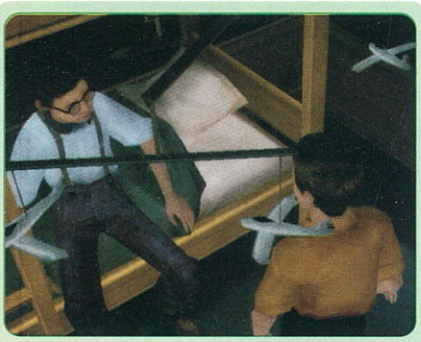
Total Overdose - leírás

... Bizony, itt jön be a már említett filmes vonal. A Total Overdose-ban fontos a történet, a fejlesztők nagyobb hangsúlyt helyeznek a sztorira, mint ahogy azt mondjuk a GTA esetében tapasztaltuk. Amíg ott a sztori inkább csak megfűszerezi a szabad játékmenetet, addig itt a játék - bizonyos részeiben található - szabad játékmenet inkább, mint afféle szavatossági tényező játszik szerepet.
A GTA-ban a legnagyobb élmény szerintem az, amikor már minden főküldetést megoldottunk, végre minden járművet, házat, eszközt, pénzt megszereztünk, és elkezdhetjük kiélvezni a jól megérdemelt a szabadságot, és azt, hogy immáron mi vagyunk a terület korlátlan hatalmú kiskirályai. A Total Overdose-ban máshova helyezték a hangsúlyt, itt a kötött pályák között szétszórt szabadon játszható küldetés-folyam nem jelent akkora élvezetet, a sztori és a tálalás hajtja a játékost, és arra ösztönzi, hogy minél gyorsabban haladjon előre. Viszont aki veszi a fáradtságot, és összeszedi az összes szétszórt jóságot, végrehajtja a mellékküldetéseket, az a becsempészett RPG-szerű fejlődésnek köszönhetően könnyebben boldogul a későbbi feladatok teljesítésénél... A történet felvázolásánál természetesen felhasználják a játék motorjával készült átvezetőket, de a jobb beleélést megkönnyítendő a történet minden fontos állomását át is kell élnünk, küldetés formájában végig is kell játszanunk....

Brothers in Arms: Earned in Blood - leírás

...A városi hadszíntér telis-tele van meglepetésekkel, ám ez még nem minden. A Road To Hill 30-hez képest sokkal okosabb ellenségek koptatják a flasztert az Earned In Blood utcácskáin. Tisztán emlékszem, hogy az első részben rengeteg olyan helyzet volt, ahol akár két-három kisebb csapatnyi nácival néztünk farkasszemet a csatamezőn. Akkor nem történt semmi különös, kényelmesen kigondoltuk a megfelelő taktikát, majd igyekeztünk lefoglalni és oldalról vagy hátulról megtámadni őket. Már ez sem volt egyszerű, azonban mostanra egy elegáns svédcsavart is beiktattak: az ellenséges katonák többé nincsenek „röghöz" kötve! Ha két náci szakasz állja az utunk, és mi csak az egyikkel kezdünk el foglalkozni, azon kaphatjuk magunkat, hogy a másik német csapat már oldalról ledarálta az egész osztagunkat. Igyekeztek úgy programozni az AI-t, hogy hozzánk hasonlóan cselekedjen. Nekik is pont az a céljuk velünk, mint nekünk velük: megtalálni, sarokba szorítani, bekeríteni, majd megölni. Ez kimondottan ínyenc fűszerezést kölcsönöz a játéknak, így az egész még kevésbé statikus, mint az amúgy is mozgalmas első részben. A küldetések inkább hasonlítanak egy-egy szépen koreografált sakkjátszmához, mintsem egy vérgőzös ütközethez. Az igazi csatatéren a taktika esszenciális értékű fegyver, ezen múlik, hogy megnyerünk vagy elbukunk egy ütközetet...

Fahrenheit - leírás



...A játék, de inkább úgy fogalmaznék, a film elején (a rendkívül hangulatos főmenüben New Movie - azaz Új Film indítása opcióra kattintva tudjuk elindítani a játékot) a bevezetőben már felvázolt alapszituációba kerülünk, és máris szembesülünk a beígért számtalan újítás közül jó néhánnyal. A kalandjátékos beidegződéseket gyorsan el kell felejteni, itt nem, de legalábbis ritkán lesz alkalmunk aprólékosan, hosszasan megvizsgálni az adott pályát, azaz egy jelenetben/szekvenciában csak meghatározott időt tölthetünk el. Az első pillanattól kezdve nagyon észnél kell lennünk, és minden eshetőségre készen kell állnunk, ha jól szeretnénk teljesíteni, illetve, ha minél többet ki akarunk hozni a sztoriból. A legfontosabb tennivalók elvégzése után kisétálhatunk a jelenetből, azaz lezárhatjuk a küldetést, de így a sztori valamilyen szinten gellert kaphat, és új irányt vehet... Az első jelenetben Lucas-t, a főhőst irányítjuk, aki éppen ott ácsorog a földön fekvő hulla mellett, és csak emlékfoszlányai vannak azzal kapcsolatban, hogy megölte az illetőt, úgy érzi, mintha valaki átvette volna felette az irányítást, és úgy kényszerítette a szörnyű bűncselekmény elkövetésére. Az étkezdében a vendégek között véletlenül tartózkodik egy rendőr is, szolgálat után beugrott harapni valamit...

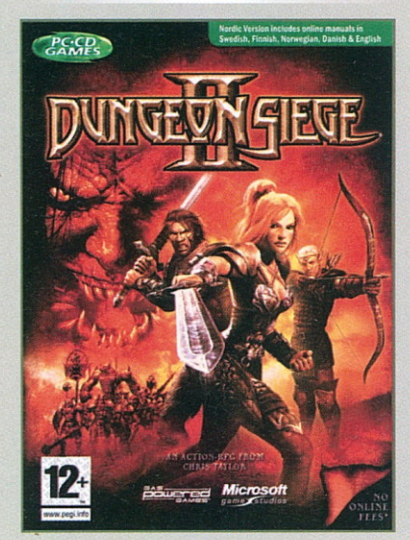
További bemutatók és leírások:

Ghost Recon 3	Earth 2160	Moto GP Ultimate Race	Fifa 06
Football Manager 2006	Blitzkrieg 2	Technology 3	NHL 06
Bet On Soldier	Black & White 2	Heroes of the Pacific	

DUNGEON SIEGE II

Nagyon összetett, nagyon finom folytatással jelentkezett Chris Taylor csapata, mely az akció/RPG műfajt picit a kaland- és stratégia irányába is elmozdítja. Sajna van pár hiba, amitől azért keserű a szánk íze, szerencsére a foltok folyamatosan érkeznek. Vágjunk neki a kalandoknak, vérfarkasfuttában...

- **CD Link:** Trainer, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Gas Powered Games
- **Kiadó:** Microsoft
- **Megjelenés:** 2005-Szeptember-02
- **Kategória:** RPG
- **Honlap:** www.gaspowered.com/ds2/



Sajnos (illetve jajdejó) olyan nagyságú és kiterjedésű a játék, hogy sem a karakterépítés- és fejlesztés, sem egyéb mechanikai dolog leírására nem maradt helyem, erre legalább plusz 4 oldal kellett volna. A PC.Games 2005/5 és 2005/6 számában ezekről részletesebben írtam, most csak a végigjátszásra van hely, melyhez egy kis útmutató.

A fejezeteket angol eredetiben közlöm, csakúgy, mint a mellékküldetéseket. A fő küldetéssor feladatait folyamatában írtam le (kivéve az első fejezetet), a melléke-

TUDTAD-E?
Ha ki akarsz nyitni egy „Utazók szentélyét", de nincs megfelelő karaktered, bérelj fel egy lényt, mely az adott kaszthoz tartozik, ő egyből a te szinten indul, és az ajtónyitás után elbocsáthatod...

seket viszont kiemeltem, hogy aki csak egy-egy ilyen misszióra kíváncsi, könnyebben megtalálja. A legtöbb megbízás több részből áll, ilyenkor azt is megadom, hogy hol folytatódik, az „A2C7" az „Act II, Chapter 7" fejezetet jelöli. Helyhiány miatt kimaradt a sztori leírása, a küldetések részletezése, plusz sok extra pályarész (kincses torony, ládás hely) feltüntetése is; ezért gyakran hívd be a térképet (alapban: TAB), és nézd meg, az általam is megadott fő csapásról nincsenek-e kitérők, plusz területek! A titkos helyeket minden esetben feltüntettem. Az irányokat szokott módon jelölöm, jobbra lenn látható az iránytű, az N jelöli északot.

Mivel kalandjátékszerűen bizonyos küldetések csak az NPC-vel folyó beszélgetés egy adott válaszának hatására indulnak el, ezért itt is segítek, megadva a helyes feleletet; a „v:1,2,1" azt jelenti, hogy az 1., majd a 2., végül ismét az 1. pontra kell böknöd a dialógusablakban (figyelem!, csak ott, ahol két válasz van - tehát lehet, hogy négy szövegrész lesz, de a harmadik esetben csak egyetlen pontra bökhetsz, ezt nem emeltem ki külön). És még egy rövidítés: a „lvl5" ötös szintű karaktert jelöl.

Pár fontos objektumról:
- **Utazók szentélye:** csak a megadott szintű és képzettségű karakter képes kinyitni az ajtót, odabent neki való cuccot találsz.
- **Mana- és HP-bokor:** előbbit Natural Bond (druida), utóbbit Survival (ranger) jártasságú karakter használhatja - egyszerűen bele kell sétálni, és potyognak a flaskák; ezek nagysága és az általuk biztosított regeneráció ideje a skill erejétől függ az alábbiak szerint:
  - 1-4 = Small Potion (nagyon lassú)
  - 5-8 = Normal Potion (lassú)
  - 9-11 = Large Potion (közepes)
  - 12+ = Super Potion (gyors)

A bokroknak az újratermelődéshez kis időre van szükségük.

- **Igeoltár:** Utad során fogsz találni állványon lévő varázsigéket (ezek helyének megadásától is el kellett tekintenem), melyeket az igeoltárokon tudsz elmormolni, és bizonyos ideig egyes képességeket erősítenek, illetve bónuszokat adnak. A belépés után nyisd meg a naplót (J), majd a Lore/Chants alatt megtalálod az igéket, de az ENTER lenyomása után kézzel is beírhatod őket. Ezután egy ideig az oltár nem használható.
- **Hadi piedesztál:** Ha valamely karaktered speciális ereje elfogyott, és megtámadja ezt a tárgyat, az erő azonnal feltöltődik, az objektum viszont hosszú időre lemerül.

Fontos: van pár nagyon veszélyes bug, amely a játék végigjátszását lehetetlenné teszi. A leggyakoribbakra felhívom a figyelmet a leírásban, ám mindenképp ajánlom a szeptember végén kiadott v2.2 patch telepítését, mely ezeket kiküszöböli!

ACT I: GREILYN ISLE AND THE AZUNITE DESERT

Chapter 1: The Siege of Greilyn Beach

Elsődleges feladatok:
- *Vedd fel a parancsot a Jerind nevű morden tiszttől*
- *Pusztítsd el a kiképzőbábukat: közelharci fegyverrel, íjjal, mágiával.*
- *Vedd fel a parancsot a Kargack nevű morden tiszttől*
- *Pusztítsd el a bracken kagylót*
- *Hatolj előre a frontvonalhoz*
- *Csatlakozz a sereghez az alagút túloldalán*

Ez a kiképzőpálya, gyakorolj! A hősi erők itt még hamar töltődnek, barátkozz meg a használatukkal (a ketrilek ellen mindenképp jó bevetni ezeket). Az ellenség jó része gyúlékony, így tűzlabdával jó támadni

őket; ha csatamágust képzel, te szórd ezeket, ha nem, bízd barátodra, te pedig a választott utadnak megfelelően hadakozz (kard, íj, jég).

Chapter 2: Prisoner of War

Mellékküldetések:
- *Armorer's Apprentice (M1)*
- *Lumilla's Salve (M2)*

Beszélj mindenkivel (őr: v1; Celia: v1/2, v2), majd a lifttel menj át a kereskedőkhöz. A tűzhelynél álló csajjal beszélj, tőle kapod meg a köveket (v2). Megkér

egy szívességre, vállald el (M1 - v1,2,2), folytatás: A1C4. A bűvölőasszony, Lumilla is feladatot ad (M2 - v:2,1,1,1): 4 db „nettle cluster" kell neki (kis levelek), ezeket majd menet közben megtalálod (fel is tüntetem majd), illetve néha kapható kint, a vándorárusnál is. Irány az északi kapu (North Gate). Itt megtalálod az első két felbérelhető zsoldost - egyelőre csak egyet vehetsz magad mellé (v1: gyere, v2: képességek, v3: nem, köszi). Az egyik Deru, aki driád íjász, de természetmágussá is képezhető, a másik Lothar, félóriás harcos, akiből csatamágust is nevelhetsz, válassz utad szerint (ha hősöd harcos vagy íjász, érdemes Lothart választani, csatamágusként - először nyomd fel lvl1 természetmágussá, hogy tudjon gyógyítani és manát szüretelni [Natural Bond], majd mehet a tűz vagy villám, és a két első skill az Energy Ball erőhöz).

A „Northern Grey Jungle" területre jutsz, egy driád vár rád. Találsz életerő- és manabokrot, egy oltárt (beszélj az előtte álló őrrel, megtanulhatsz egy igét [v1]), és egy tornyot, lent minden kasztnak egy „utazók szentélye" (lvl3). Nyugatra némi hak'u, plusz egy barlang, érdemes bejárni. Ha kész, viszsza a driádhoz, kövesd K-É irányba, lesz némi harc, ha vége, kattints az ajtóra, duma.

Chapter 3: The Morden Towers
Mellékküldetések:
- *The Hak'u (M1)*

Folytasd az utadat északra. A lejtő aljában pár haku egy medvefélét farag, kövesd utóbbit nyugatnak. Lesz itt egy kis totemoszlop, akciózva rajta rejtett kincshez jutsz. Vissza, északnak, a lépcsők előtt balra (Ny) újabb oszlop és kincs. Tovább észak, a kapu előtt beszélj a morden tiszttel. Mindegy, mit válaszolsz; v1: beenged, v2: megtámad - a végén mindenkit ki kell nyírni, tehát inkább v2. (Ha a kapu előtt elmész keletnek, tovább tápolhatsz.) A kapun túl a főmorden, ölj meg mindenkit. Törd szét a ketrecet, beszélj a driáddal. A ketrec egy darabját (farúd) felveheted, ezt vedd kézbe, majd akciózz a tábortűzön, végül a tornyon, felrobban, a rudat eldobhatod. Át a tornyon (É), eljutsz az első teleporthoz.

Az út nyugatnak fordul, a híd előtt délre torony, keleti falán kapcsoló. A mozi után még ne csajozz, menj el a HP-töltő mellett, át a hídon, a hak'u rituális táborába (jegyezd meg a helyet!). Vissza a lányhoz, akciózz rajta, mellékküldetést kapsz (M1). Tovább: Ny, D, 2. torony; eljárás, mint fent. Utána keletre tábor, nyugatra vízesés, ez alatt átmenve barlang, kincsekkel. Vissza az útra, el a 3. toronyhoz, komoly véderővel.

Irány dél, felfelé, a „Western Greilyn Jungle" területre jutsz. Az emelkedő tetejére érve beboríthatsz nyugatnak, megtalálod a hak'u barlangjának rejtett bejáratát. Az első tábortűznél híd, az ép oszlopon belül, fent húzd meg a kart, ezzel összekötöd ezt a nyugati területet Eirulan északi kapujával, ami elég jó rövidítés. Most azonban pucold tovább a barlangot, kiszabadítod Tanzit (M1). Te menj vissza a nyugati dzsungelbe, és tovább DNy-nak, ott a 4. torony. Utána teleport, térj vissza

TUDTAD-E?
Az ellenség által eldobált cuccok főhősöd karakterszintjének megfelelőek, ezért a tervezhető csatákkal (lásd: mellékküldetések) érdemes várni.

Eirulanba, és menj a börtönökhöz, beszélj Celiával. A nagyterembe küld, Taarhoz, ő leveszi a nyakörvedet, és visszakapod a cuccaidat. Szabad vagy!

Chapter 4: The Plague
Mellékküldetések:
- *The Hak'u (+), The Hak'u Part II (M1)*
- *The Armorer's Apprentice (+)*
- *Dire Wolf (M2)*
- *Secrets of the Elven Shrine (M3)*
- *Lelani's Sorrow (M4)*
- *Kithraya Hive (M5)*
- *Secrets of Xeria's Temple (M6)*

A nagycsarnok bejáratától balra egy hadi piedesztál, a közelében, az asztalon egy könyv, ebben van a páncél leírása, vedd fel.

- **The Hak'u I-II (M1):** A nagyterem közelében találod a gyengélkedőt (Infirmary), beszélj a fekvő Heslával, megkapod a Hak'u mellékszál második felvonását (v:3,1).
- **The Armorer's Apprentice:** Irány a kereskedőkhöz, a kovácslánnyal beszélj (v1, a helyes recept: v3), kapsz egy igen jó páncélt és varázskönyvet.

A továbbiak:
- **M2:** Menj át az állatkereskedős platformra, az istállóban beszélj az árussal (v:4,1,1).
- **M3:** Az istálló mögött fel a rámpán, beszélj Laenne-nal (v:1,1).
- **M4:** Az istálló mellett egy másik, kis ház, bent Leilani, duma (v:1,1,1) kapsz egy babát. Irány a kocsma platformja, innen liftezz le a vízeséshez (Falls), a házban beszélj Fenellával (v:1,1); a babáért kapsz flaska elf sört, tedd el. Folytatás: A1C7.
- **M5:** Fenella házának hátsó ajtaján menj ki, le a lifttel, a zuhataghoz, majd körbe. Újabb ház, bent Tamari, beszélj vele (v:1,2,1). A kunyhó előtt engedd le a hidat, gyorsabb lesz a közlekedés! Folyt.: A1C6.
- **M6:** Vissza a kocsmába, idebent egy öreg a pult mellett, faggasd ki (végig v1). Folyt.: A1C10.

Ha már itt vagy, és van 500 pénzed, beszélj a kocsmárossal, növelheted a csapatlétszámot. Ha tudsz és akarsz, vegyél fel újabb zsoldost vagy vásárolj lényt, aztán teleportálj vissza a „Western Greilyn Jungle" területre. Kövesd az utat; nyugatnak, oldalt egy romos

hely, kinccsel, plusz egy egyelőre zárt kapuval. Vissza az útra, le délnek, bejutsz a driád táborba, majd az utat követve az elf szentélybe.

Az első szinten egy utazók szentélye (lvl6 íjász). A második szinten jöhet egy mellékszál elvarrása.

Secrets of the Elven Shrine: A lift közelében, a nyugati falon titkos kapcsoló. Odabent találsz egy kőkupacot, vegyél fel egy zöld követ, és akciózz a hozzá tartozó zöld Élet (lombos fa) foglalaton, feltárul egy kar. Liftezz le, kapcsoló az északi falon. Vegyél magadhoz két sárga követ, egyiket helyezd a déli szobában lévő Látás (szem) foglalatra. Pakolj el két piros követ, az északi szobában újabb kar érhető le, ereszkedj alá. Kapcsoló

a keleti falon, odabent a piros Vakság (zárt szem) foglalat, akciózz, és vegyél fel két lila követ, egyiket a szomszédban el is helyezheted. A feltáruló teremben aztán oszd ki a maradék kavicsokat (sárga, piros, lila), és húzd meg a kart. Vedd fel a zafírt, visszajutsz a főlifthez.

Tovább délnek (újabb szentély, lvl6 druida). Kemény boss-csata, feltárul a terem, akciózz a forráson. Hátul teleport, menj „haza". A zafírt vidd el Laennének (M3), a vizet Taarnak.

Chapter 5: The Dryad Exile Colony
Mellékküldetések:
- *Dire Wolf (+)*
- *Taar's Investigation*

No most. Taart felveheted a csapatba, és ajánlott is, mert igen jó természetmágus, és hoz magával egy mellékküldetést.

Dire Wolf: A nagyteremben odalent beszélj Rokharral (v:2,1), ő tud szerezni vérfarkast, el is siet, megadva találkozótok helyét.

Taar's Investigation: A lánnyal menj a nagyterem melletti házba, és beszélj az ott lévő Ariannéval (v:1,1), megkapod a feladatot, egy szörny felkutatását. Teleportálj a Northern Greilyn Jungle területre, irány a hak'u rituális tábor (É-Ny-É-K, a HP-töltő mellett el), itt találsz egy kést (Hak'u Ceremonial Blade). Menj vissza Eirulanba, és ki a déli kapun (South Gate - az istálló mellett). Kövesd az utat, amikor keletre fordul, térj le délnek, a sziklák között bejuthatsz egy barlangba (mellette Nettle Custer!). Szerelkezz fel a késsel, csak ezzel sebezheted meg a szörnyet (bár a mágusaid is találnak rajta fogást). Ha megölted, menj vissza Ariannéhoz, dumálj vele, gyűjtsd be a jutalmadat.

Ki a déli kapun, kövesd az utat. Eljutsz némi romokhoz, hátul lépcső, odalent az északi falon az egyik kupa egy kapcsoló, plusz van fent egy barlang is. Menj tovább keletnek, el-

érsz egy teleporthoz, ez mögött találod a Razka's Ruins nevű helyet (középen lift, még nem érdemes lemenni!)

Dire Wolf : A romok után térj le az útról, fordulj északnak, menj át a hídon, majd a barlangon, eljutsz Rokhar „dimenziókapujához". Beszélj a komával, nekiáll előbűvölni egy vérfarkast, neked a melléktermé-szörnyekkel kell foglalkoznod. Ha vége, dumálj ismét a csókával, majd a nyomában teleportálj vissza Eirulanba, és beszélj az állatkereskedővel (ha akarod, meg is veheted a lompost).

Vissza a déli dzsungelbe. Túl azon a ponton, ahol leborítottál Rokharhoz, mindkét oldalon letérhetsz, egy barlang és egy gombakör

vár, utóbbi majd később lesz fontos (A3). FIGYELEM! MENTS! Sajnos itt van egy csúnya hiba, ezért most kell menteni, és többet nem, a fejezet végéig - ha belefutsz (az öregember kéri a segítséged, holott mindenkit lenyomtál), töltsd vissza ezt az állást, és

TUDTAD-E?
Vigyázz, hogy az ellenségek és közted ne legyen +/- 4 vagy nagyobb szint különbség, mert a tapasztalati pontnak ilyenkor csak a töredékét kapod!

próbáld újra! Szóval menj be a táborba, várd meg, míg az öreg kap pár pofont, és szól neked, ekkor kezdd el osztani az átalakult driádokat. Ha minden baba, beszélj az öreggel.

Chapter 6: Leaving Greilyn Isle
Mellékküldetések:
- *The Hak'u, Part II (+)*
- *Feldwyr the Blacksmith*
- *The Kithraya Hive (+)*

Beszélj újra az öreggel, megnyitja a keleti kaput. Előbb azonban nyugatnak menj, mellékes miatt.

The Hak'u, Part II: Az igeoltár közelében lesz egy kis barlang (mellette Nettle Custer!), benne Hrawn, a baráti hak'u, ha beszélsz vele, és ráállsz a segítésre (v1), a Hak'u-mellékes továbbgördül. Menj vissza a kolónia táborába, tovább keletnek, új teleportot találsz. Irány „Western Greilyn Jungle", majd a romok (Ny), le a zárt kapuhoz, aktiváld, és csapj szét odabent. Menj vissza Hrawn barlangjába, beszélj az apjával (narancs aurás - jutalom!), aztán újabb teleport, Eirulanba, a gyengélkedőben dumálj Heslával (v1). Ez a mellékes lezárva.

Vissza a keleti dzsungelbe, és kövesd a főcsapást keletnek. Hamarosan eljutsz némi romokhoz (az út itt délnek fordul, mint híd), mögötte barlang, és mellékszál.

Feldwyr the Blacksmith: A föld alatti építményben megtalálod Feldwyr kovácsmestert; a tőle délre lévő szobából lifttel feljuthatsz egy toronyba, ennek ajtaját kinyitva kicsit lerövidítheted a későbbi utakat. Beszélj

az emberrel, kinyílik a keleti ajtó. Séta le, eljutsz egy elágazóig. Balra (északnak) indulj, itt lesz pár könnyű Hak'u, a főnöküktől visszaveheted az üllőt, és itt találsz egy kincsesládát is (a legjobban keletre nyúló szobában, keleti fal). A másik irányba ne menj,

itt 22-24-es ellenségek vannak, ehhez még gyenge vagy (13-14 körül lehetsz), olyan 20-as szinten kell majd visszajönnöd (A1C10). Ne is beszélj a kováccsal; mássz ki a felszínre.

Vissza a főútra, délnek, át a hídon. Barlangászás, eljutsz egy toronyhoz, melyben újabb zsoldost találsz: Vixet, aki íjász, és küldetés is tartozik hozzá. Ha nem kérsz a szolgálatából, később megtalálod Eirulan kocsmájában.

A torony kipakolása után távozz a hátsó ajtón, bejutsz egy barlangba (Upper Kithraya Caverns). A vége felé lesz egy elágazó, plusz egy törött lift - jegyezd meg a helyet, ide majd Finalával kell visszatérned. A keskenyebb járat (a felvonó mögött) némi kincshez vezet (Nettle Custer!), a szélesebben, kelet-délkelet felé kell továbbmenned, itt találsz egy teleportot, e mögött újabb barlang (Lower K.C.). Belefutsz Vix embereibe, legalábbis, ami maradt belőlük.

The Kithraya Hive: Újabb elágazóhoz érsz - jobbra (dél) megtalálod a rovarkirálynőt, nyomd le, tiéd lesz a feje, ezt kell majd Tamarinak megmutatnod.

Vissza a főcsapásra, folytasd utadat a másik ösvényen, nyomd le az ellent és a kristályt, majd menj le a partra, és beszélj a tudóssal. Megnyitja a portált, melyen átjuthatsz a következő pályára.

Chapter 7: Secret of the Azunite Desert
Mellékküldetések:
- *Lelani's Sorrow (+)*
- *The Kithraya Hive (+)*
- *A Family Heirloom*

Ne felejts el kilépni nyugatnak, bekapcsolni a teleportot! Sétálj a táborba, és beszélj Suzor kapitánnyal, megkapod a fő feladatot. Szálvarrás.

Lelani's Sorrow: A kapitány mögötti házban egy katona, dumálj vele, szomjas; ha nálad van az elf sör, melyet Fenellától kaptál, neki-adod, viszonzásul némi sültet kapsz. Ezzel teleportálj vissza Eirulanba, és a kocsma emeletén lévő komával beszélj, neki adhatod a húst, cserébe egy kis szobrot kapsz. Folytatás.

The Kithraya Hive: Menj el a zuhataghoz, beszélj Tamarival, tőle jutalmat kapsz a rovarfejért cserébe. Ha kell, boltolj, aztán vissza a sivatagba.

Menj át a táboron, majd vágtass a közelben táborozó Skath csapathoz. Mindegy, mit dumálsz, meg kell ölnöd a főnököt, hogy hozzájuss a „Stela of Blindness" tárgyhoz. Ha megvan, menj balra, nyugatnak, át a híd alatt, itt újabb csoport, és a „Stela of Life". Vissza az első kupachoz, majd mögöttük északnak, fel a lépcsőkön.

A Family Heirloom: A garádics tetején egy torony, benne lift, alul Thestrin, tőle küldetést kapsz: a családi örökségét kell visszaszerezned (v:1,1,2 - utóbbi a kulcs a feladathoz). A nyugati falon, egy alkóvban rejtett gomb. Még gyenge vagy a megoldáshoz, az általam javasolt folytatás: A2C5.

Menj tovább egyenesen, északnak, majd délnek a híd felé, itt az újabb Skath-főnök és a Stela of Death. Tovább észak, a boltív előtt balra (nyugat), menj le a lépcsőkön, az utolsó őr és tárgy, a Stela of Sight itt hever.

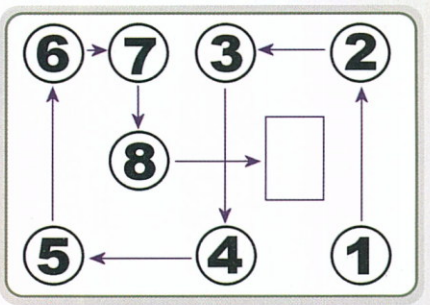
Északra barlang, pucold ki, majd vissza, fel a lépcsőkön, át a boltíves bejáraton. Csapj szét a főbarlangban, a nyugatiban, és északra, egy kis kanyonban; van itt egy csontváz, „gazdája" kincset ásott el, ezt a beomlott bejárattól keletre áshatod ki (kattints a homokpadra). Ha mindez megvan, vissza a barlangba, és keletre, az Azunite-szentélybe. Az első teremben, a déli falon benyomható tégla, kincsek. Át a keleti ajtón és a folyosón, egy nyolcszögletű terembe jutsz, öt ládával. A DK-i egy mimic, nagyon kemény ellenfél (legyenek feltöltve az erőid!), de igen értékes cuccot rejt. Ez és többi sarokláda egy-egy mellékajtót nyit ellenségekkel, a középső mindegyik ajtót egyszerre. Ha nyugi van, menj délnek, két lifttel bejutsz a belső terembe.

Van itt egy szentély (lvl13 ranger), meg némi jóság. Ezután helyezd el a négy „sztellát" a mélyedésekbe, a középső piedesztálon megjelenik egy tükör és egy térkép, tedd el őket. Kinyílik a nyugati ajtó, lépj át rajta.

Chapter 8: The Lost Azunite Artifact

Amint felszínre érsz, a Valley of the Azunites területen vagy. Közvetlenül délre a Főnix barlangja, egyelőre ott semmi dolgod. Indulj északnak, találsz egy teleportot. Menj keletre koppanóig, itt egy lift, jegyezd meg, de ne menj le. Tovább észak, át egy barlangon, a hídon, és be a másik üregbe. A hidas „szigettel" ne foglalkozz, menj a szobrokig.

A középső építmény mögötti (DK) leányzó kezéből hiányzik a tükör, ez nálad van, akciózz rajta. A szobrokat úgy kell forgatnod, hogy a nálad lévő térkép szerint haladjon a fény, ezt itt is megadom, besorszámozva, ahogy haladnod kell. Ha minden baba, feltárul a titkos kamra, mássz le, és vágd zsebre a lavórt. Beszélj az őrzővel.



Chapter 9: Windstone Fortress
Mellékküldetések:
- *The Missing Squadron (M1)*
- *The Imprisoned Half-Giant (M2)*

Miután visszamásztál a szobrokhoz, az öreg lélek kint vár, és némi beszélgetés után utat nyit az erőd felé - rögtön találsz is egy teleportot. Menj el az ösvény végéig, délre egy barlang, hatolj be (Isteru's Caverns). DNy-ra egy újabb lejáró a romok között, egyelőre hanyagold. Told előre magad, át két barlangon, míg kijutsz egy hídig, menj át ezen. Nyugatra újabb teleport. Tovább nyugat majd észak, át az átjárón, kiérsz, az erődhöz - előre a moziig.

Boríts le a keleti kapuépületbe, pucolj, majd irány a folyosó. Van pár ajtó; a DK-i sarokban egy mimic, kezdd ezzel a sort, ha lenyomtad, jöhet a többi, a DNy-iban egy katona. beszélj vele (v1), mellékküldetés (M1). Észak, nyugat az út. A folyosón egy szentély (lvl17 harcos), majd az északi teremben kisfőnök, az innen nyíló keleti szobában, a szobor mögött, a talpazaton kapcsoló. A folyosó túloldalán, a déli falon (kissé visszafelé) forgasd meg a szobrot, titkos szoba.

Tovább nyugatnak, bejutsz az erődbe; mielőtt északnak indulnál, menj egyenesen a nyugati kapuépületbe, itt egy újabb katona az M1 küldetéshez (törd szét az őt blokkoló köcsögöket). Most ki és északnak, de rögtön fordulj le nyugatra a lépcsőn, ez a barakk, a legnyugatibb szobában újabb M1 közlegény. A hosszú istállóban, a harmadik „beállóban", az északi falon kapcsoló, majd az így megnyílt titkos szobában még egy (szembe koppanóig, keleti fal).

TUDTAD-E?
Az irányításnál nincs kiosztva a Wait és a Defend parancs. Utóbbinál a védendő karakter mögött megy a banda pár méterrel, és csak akkor avatkozik be, ha a védencet megtámadják.

Amint kiértél, aktiváld a teleportot, majd egyenesen északnak. Dumálj Taarth csapatvezetővel, embereiért cserébe ad egy kulcsot. Találsz itt egy Sartan nevű félóriást is, akit társai egy lyukba zártak, beszélj vele (v1), ez újabb mellékes (M2). Végül a főcsapáshoz, dumálj Dathry kapitánnyal.

Indulj visszafelé, majd le a keleti lépcsőkön. Nyomd meg a falon lévő kapcsolót, az északi szobában vegyél fel egy sárga követ, és helyezd a baloldali sárga foglalatba. Következik két zöld foglalat (kövek a déli szobá-

ban). A vörös teremben Namyek hadnagy, mint zombi, lenyomva őt hozzájutsz egy újabb kulcshoz. Nyisd ki a vörös kaput (kövek délre), és a kapcsolót aktiválva lépj be a belső sírkamrába.

Harc, sok kincs, érintsd meg a kék lángot. Végy fel 4 lila követ a terem ÉNy-i sarkából, majd nyisd ki a láng melletti ajtót. A fehér zárat a Taarthtól kapott kulcs nyitja, idebent helyezd el a négy lilát, hatolj be a nyugati kamrába, és örülj.

Séta vissza a kapitányhoz. Miután utat nyitott, beszélj Orayne közlegénnyel, kiengedi Sartant, beszélj vele (M2), ha kell a csapatba tank, vedd fel, ha nem, Eirulan kocsmájában megtalálod, hogy a saját küldetését letekerd. Irány észak, rovarirtás, lépj be Xeria templomába.

Chapter 10: The Temple of Xeria
Mellékküldetések:
- *Feldwyr the Blacksmith (+)*
- *The Secrets of Xeria's Temple (+)*

Mielőtt bármi mást, pörgessünk le egy mellékest!

The Secrets of Xeria's Temple: Menj a nagycsarnokba, és vegyél fel 3 zöld követ a DK-i sarokból, egyet helyezz a terem közepén lévő foglalatba, ez a nyugati falon megnyit egy ajtót. Odabent vágj zsebre 3 sárga követ, az egyiket told a másik középső lyukba. A déli falon nyílik bejárat, itt helyezz el egy zöld, egy sárga követ. Újabb két ajtó nyílik; a jelenlegi szoba mellett, keletre szerezz 3 piros követ, majd vissza ide, és a belső szobában rakj egy követ az egy jellel, majd egy másikat a két jellel jelölt foglalatba. A déli helyiségből 3 lila követ vegyél el, melyet az északiban lévő foglalatba helyezz, ez kinyit egy harmadik szobát, újabb lila lyukkal. Végre visszaérsz a kezdő helyiségbe, ahol mind a négy színből lepakolhatsz egy-egy követ. Gyűjtsd be a nyereményed!

TUDTAD-E?
Az életital- és manaivás (H, M) közös készletből megy, és mindenki iszik belőle, akinek szüksége van rá.

Vissza a főcsapásra, irány az északi ajtósor. Harcolj; a szobrot csak akkor tudod aktiválni, ha minden zombinak vége, ne hagyd ki a nyugati oldalterem hátsó helyiségét sem! Ha a kék aura eltűnt, érintsd meg a szobrot, és mozizz. Irány az északi terem, pakolni.
A DK-i sarokban, a lépcső tetején tekerhető szobor, lift, lent kincs. Északra, az igeszentély mellett újabb mozgatható szobor a Föld barlangjához nyit utat, de itt még nincs dolgod. Sétálj vissza a nagyterembe, a keleti ajtón túl teleport.

Egy nagy harc előtt állsz, érdemes előtte kicsit tápolni - például elvarrni a kovács küldetését, melyre már elég erős vagy (~lvl21).

Feldwyr the Blacksmith: Irány az „Eastern Greilyn Jungle", keletnek, le Feldwyrhez, és le a lépcsőkön. Észak már tiszta (ott volt a hak'u), délre viszont lvl22 legények, nyomd le őket (a főnök lvl24 - a DNy-i szobában, a keleti falon tekerhető szobor!). Vissza a kovácshoz - mozi. Menj a betörők után a most megnyílt északi járaton, ismét lvl22 és 24. Beszélj a kováccsal, beígér egy fegyvert - ezt majd Aman'luban kapod meg (A2C1).

The Secrets of Xeria's Temple: Teleportálj Eurilanba, a kocsmában beszélj az öreggel, kincseket kapsz. Boltolj, szerelkezz, irány a templom.

Menj északnak, jön a főcsata. A sárkány nem nagy ügy. A középső fej, Vitalus gyógyítja a két másikat, ezért Mirrorban őt nyomd le először, bátran használj szóló erőket (Brutal Attack, Take Aim, Energy Ball), a druidád egy Earth és Spirit Embrace mágiával támaszthatja a csapatot (a lénnyel szembeni mellvéd fedezék, ha szükséged van rá!). Ha kész, a másik két „testvér" már hamar meglesz. Pusztítsd el a kristályt, beszélj Dathry kapitánnyal, és lépj be Aman'lu portáljába.

ACT II: THE NORTHERN REACHES

Chapter 1: The Town of Aman'lu
Mellékküldetések:
- *Feldwyr the Blacksmith (+)*
- *Mythrilhorn (M1)*
- *Mark of the Assassin (M2)*
- *Deru's Treasure Hunt (M3)*
- *Arinth's Legendary Staff (M4)*
- *Viperclaw (M5)*
- *Tywlis' Broken Staff (M6)*
- *Aman'lu Arena (M7)*
- *Lothar's Innocence (M8)*
- *A Dark Ohm (M9)*

A fő feladat előtt gyűjtsd be a mellékküldetéseket:

- **M1:** Beszélj az állatkereskedővel a DK-i sarokban (v3,v1); folyt.: A3C1.
- **M2:** Az állatostól DNy-ra egy elhagyott ház, menj be, és vedd fel (v1) az asztalon integető követ. A támadás után beszélj Danadellel (A3C1).
- **M3:** Az állatostól menj ki az északi ajtón, kelet, majd dél, itt áll Prospector Albain. Ha Deru a csapatodban van, beszélj vele (v:1,1), ez elindítja a küldetést.
- **M4:** Albaintól északra egyenesen, a város keleti oldalán Eolanda háza. Beszélj vele (v:1,1,1). Folyt.: A2C7.
- **M5:** A fenti ház mögött Eumenide. Beszélj vele (v:1,2), reagenseket kell összeszedned (ezek helyét meg fogom adni).
- **M6:** Észak, majd az igeszentélytől nyugatra Tywlis háza. Csevely (v:1,1,1), egy „Rainbow Trinket"-re van szüksége. Ha van nálad, újabb beszéd (v1). Pénzt ajánl; v2-vel zsebre vágod, ám a v1-re kapsz egy unikum gyűrűt (lvl28, +40HP, +40 mana). Ha nincs ilyen cuccod: A2C7-ben találsz.
- **M7:** Irány a kocsma (dél). Beszélj a csapossal: v:1,1,2,2,2,1.
- **M8:** A kocsmában, a bejárattal szemben az asztalnál ül Roland, ha Lothar a csapatban van, dumálj vele (v1). Folyt.: A2C4.
- **M9:** A fogadótól délre a mágusbolt, beszélj Lyssanoréval (v:2,1,1). Folyt.: A2C5

Feldwyr the Blacksmith: Nyugatra, a kovácsműhelyben (bent) Feldwyr öccse, tőle megkapod a fegyvert, ha lenyomtad a bátyus küldetését.

Továbbiak:
- Twylis háza mellett áll az íjkészítő Ithir'renne háza. Ő lesz Leilani küldetésének végállomása.
- A város északi részén találod Drevin nővérének, Drianjulnak

házát. Beszélj vele, kapsz egy levelet, ez csak érzelmi plusz.
- A kocsmában felbérelheted Amrent, aki lvl20 íjász. Érdemes először lepörgetni Deru küldetését, majd felvenni Amrent, és az ő szálát is elvarrni. Erről majd Act III-ban!

Az Arénához (M7) annyit: ez egy több fordulós csata, melynek első pár körét most is lenyomhatnád, de nem érdemes, később elmondom hogy miért; a lényeg, hogy majd 36-40-es szint környékén érdemes egyben lepörgetni, ezért erről bővebben az Act III-ban.

Deru's Treasure Hunt: Ha a lány a csapatban van, teleport Eirulanba, majd „Southern Greilyn Jungle"-be. Keletre Razka's Ruin, közepén liftezz le, hátul Deru le tudja venni a láncot. Kincs és feladvány. Folytatás: A2C5.

És akkor a főcsapás: menj be a teleport északi oldalán álló épületbe, és beszélj a főnökkel.

Chapter 2: Finala and the Broken Bridge

Irány az északi kapu, beszélj az őrrel. Pucold meg a területet. Amint eléred a hidat, menj le a trutyiba, a legdélibb sarkában egy „Jagged Arrowhead" Eumenidiének. Tovább a kanyargós úton, míg megtalálod Finalát, beszélj vele (v:1,1).

Chapter 3: The Elen'lu Isles

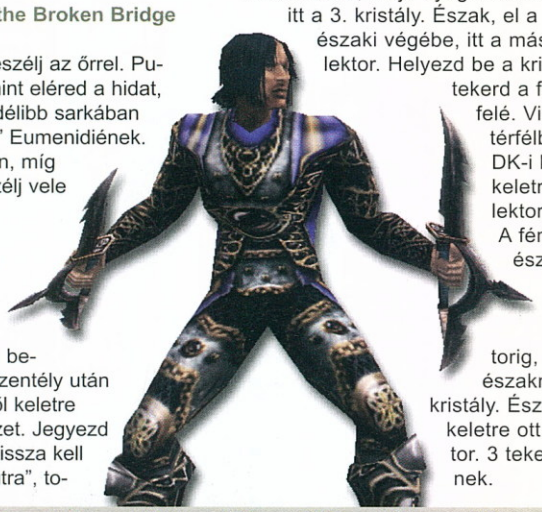
Tovább északra, teleport, majd sok séta után bejutsz az erdőbe. Az igeszentély után ÉNy-ra egy barlang, ettől keletre rámpa, zárt területre vezet. Jegyezd meg a helyet, ide még vissza kell jönni. Most vissza a „főútra", tovább keletnek, át a hídon, majd délnek. Amikor ismét keletnek kanyarodik, menj tovább délnek, itt egy ajtós fa, keleti belső falán gomb, kincs. Vissza az útra, keletre, teleport.

Térj ki északnak, majd keletnek, át a romos templomon, a szigetekre.

A játék: be kell gyűjteni négy kristályt, és elhelyezni őket a reflektorokba. FIGYELEM! Újabb hiba: a játék megengedi, hogy egy szerkezetbe több kristályt tegyél, ezért SOHA NE KLIKKELJ DUPLÁN a reflektorokon, ha több kristály van nálad, mert nem tudod továbbvinni a játékot!

Az első szigeten a kisfőnök lenyomásával hozzájutsz az első kristályhoz; innen keletre menj (kapcsoló az ív oldalán), majd É, K, É, Ny. Itt lift, menj át a termeken, egy következő felvonóig. Fent találsz egy „Griffon Feather"-t (Viperclaw-reagens). Most: D, É, K, K, megszerzed a második kristályt. Menj délnek 3 szigeten; az utolsón két északi híd van, az egyik, amin jöttél, a másik ettől keletre, ezen menj át, itt az első reflektor, kattints rajta (EGYSZER!), majd ha a fény beindult, még egy kattintással tekerd úgy, hogy a pászma nyugatnak, a prizma felé haladjon.

Vissza délre, majd nyugatnak két szigetet, itt a 3. kristály. Észak, el a sziget északi végébe, itt a második reflektor. Helyezd be a kristályt, majd tekerd a fényt kelet felé. Vissza a déli térfélbe, és át a DK-i hídon, majd keletre a 3. reflektorhoz. A fényt tereld északnak (3 tekerés). Vissza a 2. reflektorig, el mellette, északra, itt a 4. kristály. Észak, aztán keletre ott a 4. reflektor. 3 tekerés, délnek.



Vissza a 2. reflektorhoz, át a keleti hídon a főszigetig. Kisfőnök, nála a nagykristály. Helyezd be a prizma tetejére. Mozi, harc, kisfőnök. A nyugati oldalon kitolhatsz egy hidat, mellyel lerövidítheted a visszautat. Menj Aman'lu-ba, és délre, a híd előtt beszélj Finalával. Szívesen csatlakozna hozzád - kiváló csatamágus. Ha veled van Lothar, és ő tölti be ezt a funkciót, előbb érdemes az ő küldetését lenyomni, aztán visszajönni a lányért.

Chapter 4: The Royal Caravan

Mellékküldetések:
- *Lothar's Innocence (+)*
- *Servant's Haunt*
- *Finala's Contempt*

Kelj át a hídon, délnek. Nyugatra egy ház, ez is Leilani küldetéséhez kapcsolódik később. Keletre egy másik hajlék, beszélj Eldoriath-tal (v:1,1), elindul a küldetése.

Ki a városkapun, délnek. Hamarosan találsz egy kis átjárót keletre, tisztás és egy ház, jegyezd meg a helyet. Tovább délnek ajtós fa, gomb a keleti falon. Hamarosan eléred az első teleportot (Southern Vai'lutra Forest North). Ettől nyugatra egy gombakör, ezt is tedd el későbbre. Mielőtt átmennél a hídon, keletnek egy tisztás, kisfőnökkel. Most át a hídon, és az első elágazónál nyugatra, belépsz egy barlangba.

Lothar's Innocence: Keresd az ezüst csillagot, megtalálod Magrust, a félóriást. Beszélj vele (ha Lothar a csapatban van), elmenekül, de a kulcsát elhagyja. Mielőtt utánamennél, menj ki a déli kijáraton, keletre egy kisebb barlang, kisfőnökkel. Most vissza a fent említett házba (É, majd K), verd meg Magrust. Ha eltűnt, menj vissza Aman'luba, a kocsmába, beszélj Rolanddal. Ezzel vége Lothar küldetésének.

Ha Lothar volt a csatamágusod, most lecserélheted Finalára, és elindíthatod az ő küldetését is.

Finala's Contempt: Teleport Eirulanba, innen Kithraya Valley, majd északnak a felső barlangokba. Pár méter után ott a kiöblösödő rész az elágazóval és a lifttel, aktiváld Finalát és vele a szerkezetet (v1). Odalent a lány nyithatja ki a ládát, térképet talál - négy titkos Morden toronyhoz.
Irány „Southern Greilyn Jungle", majd nyugat, az elhagyott romokhoz (az út déli oldalán). Odabent Finala megtalálja a titkos bejáratot (keleti szoba), lift, fent az első torony, robbantsd fel, mint a többieket nemrég. Újabb teleport: „Northern Greilyn Jungle", előre a lezárt falig északnak, a lány itt is bejut. Itt három torony van, plusz egy fogaskerék. Egyelőre a küldetés holtpontra jut (folytatás Act III-ban), irány vissza Aman'luba.

TUDTAD-E?
Használd gyakran a szünet (szóköz) funkciót, például, hogy kiértékeld az ellenséget, mi a gyengéje, mi ellen védett!

Folytassuk a főcsapást! Repülj a legutolsó teleporthoz [Southern Vai'lutra Forest

(North)], és át a hídon, előre délnek. Egy nagy építményhez jutsz, ez a Levreth Estate bejárata, egyelőre ne bolygasd. Hamarosan eljutsz a karaváníg, pontosabban, ami maradt belőle, mellette egy teleport. Beszélj a sebesülttel, aztán vágtass tovább. Keletre egy platón ajtós-liftes fa, aljában kisfőnökkel. A keleti beugróban, az északi falon érintsd meg a lámpát!

Vissza az útra, bejutsz a Vai'kesh-erdőbe, majd egy kapuhoz. Az őrök nem engednek át, úgyhogy balra át, az oldalajtóhoz. Dumálj a strázsákkal (v1: békés, v2: harc), lépj be.

Miután a főnökkel lezártad a vitát, elmenekül (az előbbi v2 esetén rögtön).

Chapter 5: The Vai'kesh and the Aegis of Death

Mellékküldetések:
- *A Dark Ohm (+)*
- *Servant's Haunt (+)*
- *Servant's Haunt, Part II*
- *A Family Heirloom (+)*
- *A Family Heirloom, Part II*
- *Viperclaw (+)*
- *Deru's Treasure Hunt (+)*

Pucold meg a pályát. Van egy szentély (lvl22 druida) a déli falon, az északin egy másik (lvl22 ranger). A keletin, fent, középen egy gomb, a kinyílt ajtó belső, északi oldalán egy másik, odabent egy mimic. A keleti oldalon egy másik gomb is van, az oszlop mögött, egy roggyant lépcsőben. Az északi falnál álló kandeláberen kattintva még egy titkos termet találhatsz.

Tovább a középső ajtón, és ki az erdőbe. Először északnak indulj, nyomd le az őröket, és nyisd ki a kaput. Aztán hátra arc, tovább délnek, el a teleporthoz, és be a barlangba. A második nagy kiöblösödő rész északi nyúlványában egy ajtó, a nyitókar tőle balra (NY), a falnál. Tovább az újabb teleporthoz.

Mielőtt továbbmennél nagyokat harcolni, elvarrhatsz egy újabb mellékszálat, mivel most már elég erős vagy hozzá (~lvl26): a családi örökség megszerzését.

A Family's Heirloom I-II: Irány a sivatag (Azunite Dessert), innen délkelet, fel a dombra, egy kriptába (délnyugatra, fent egy szentély, lvl13 harcos). Bent nyisd ki az oldaltermeket (piedesztál mindegyikben!), majd beszélj a szoborral, és válaszolj neki így: Azunai, Xeria, Elandir, Zaramoth (v:3,3,1,1). 28-30-as ellenségekkel kell birkóznod, majd vedd fel a kardot. (Trükk: ha rosszul válaszolsz a szobornak, egy kisfőnök jön elő, könnyű lenyomni; ezt ötször játszhatod el egymás után, nem rossz tápolás!) Menj vissza Thestrinhez (át a táboron, észak, fel a lépcsőn, le a torony aljába), és beszélj vele; v1: odaadod a kardot; v2: megtartod. Mindegy, mit csinálsz, a küldetés továbbgördül.

Irány Aman'lu, a kocsma, a lépcső mellett megtalálod Athelast. Beszélj vele (v1), ez elindítja a küldetés második felét. Most vissza a legutolsó teleporthoz (Vai'kesh Forest South). Délre indulva bejutsz egy börtönbe. Most:
- Ha megtartottad a szerszámot, beszélj Athelassal, majd szerelkezz fel a karddal, ezzel törd szét a börtönt, és nyomd le a démont (ehhez már bármit használhatsz).
- Ha odaadtad a kardot, Thestrin fogja szétverni az erőteret, majd ha megölted a szörnyet, elmenekül.

Ha csend van, beszélj Athleassal, kincsek, és a küldetés vége.

ÉK-nek indulj tovább, belefutsz a prófétába. FIGYELEM! Ne lépd át a mozit, mert itt is van bug, ha kihagyod a filmet, a főnök nem menekül el! Ha elrohant, nyomd le embereit, és pucold ki az északi barlangot. Amint csend lesz, nyisd ki az ajtót, odabent rituálé. Ölj meg mindenkit, tiéd a „Dark Ohm". Egyelőre továbbmegyünk. A második híd után fordulj nyugatnak, itt egy kis kincses barlang (az ajtón később fogsz tudni átjutni). Vissza, tovább délnek, amint keletre fordul az út, délre újabb barlang (a kettő közül valamelyikben „Onyx Fragment" a Viperclaw-formulához). Indulj tovább, a keleti szegletben ajtós fa.

Amint aktiváltad a teleportot, érdemes megpihenni, mellékküldetések végett.

Viperclaw: Irány Aman'lu, dumálj Eumenidiével, megkapod a reagenst.

A Dark Ohm: Beszélj Lyssanoréval, megtanít egy igére (Chant of the Dead), mellyel innentől kezdve beszélhetsz a szellemekkel. Ez egy mellékküldetés lesz, amint az első szellemmel beszéltél, erről a CD-n található egy melléklet, a szellemek helyével (most tízet tudsz felkeresni).

Servant's Haunt I-II: Irány a „Southern Vai'lutra Forest (South)" teleport. A szekér mögött, a dombon igeszentély, mormold el az igét (leggyorsabb: ENTER, és írd be: vox mortem). Fuss vissza a teleporthoz és keletnek, le az épület közepén lévő liften, majd a másikon is. Itt találsz egy szellemet, beszélj vele. Kinyitja a déli ajtót, vedd fel a portrét. Ismét beszélj az árnnyal (ne aggódj: ha lejár az ige ideje, továbbra is kommunikálhatsz vele), újabb ajtónyitás (Ny), odabent egy hajtincs. Ismét duma, kövesd a lelket (K, D), hozzájutsz egy félig elégett levélhez. Csevely (v:1,2), és megkapod a családi kasszát is. Itt végeztünk - a nyitószobából még menj északra, majd nyugatra, utóbbiban kisfőnök, és a délre lévő igetartó előtt, a lépcső nyugati oldalán gomb. Repülj vissza Aman'luba, délre, Eldoriath házába, beszélj vele (V1), ez lezárja az első részt. Ám megjelenik a szellem, vele társalogva (v1) elindul a második etap.

Teleport Eirulanba, a kocsmában megtalálod Lady Levrethet, beszélj vele, vallomást tesz. Készülj egy kemény harcra! Vissza Aman'luba, a központi épületbe, és beszélj Wethril őrparancsnokkal, Lord Levreth gyilkosával. Öld meg, válts szót a főnökkel, Celeb'hellel.

Arinth's Legendary Staff: Irány Eirulan, majd a „Western Cliffs of Azunai" teleport, innen előre, az Isteru's Caverns-be, fel a dél-

nyugati sarokba, a kapuhoz, mássz fel a lépcsőn. A terem két sarkában tekerd meg a kerekeket, hogy a víz meginduljon, ez délre kinyit egy termet. A keleti teremben igeszentély, mondd el az imát (ha ENTER-rel adtad be, a felfelé nyíllal előhívhatod a korábbi parancsot!). Állj a liftre, a mögötte lévő lépcső hozzá legközelebbi sarkában a kapcsoló. Menj le, beszélj a szellemmel, a ládában a bot első darabja.
Vissza Aman'luba, majd az Elen'lu Isles teleporthoz, innen nyugatra az igeoltárig. Mormolj, és gyorsan északnak, koppanóig, a sziklaperemen mentén, a keleti oldalon, fogsz találni egy lefelé futó „rámpát", egy kis tisztásra érsz, az ÉK-i sarkában lift, odalent a szellem, a láda és a nyél. A keleti falon kapcsoló, bejárat a lift mellől. Folytatás: A2C7.

A Western End of Arinth's Ravine teleporttól előre keletnek, lesz egy északi nyúlvány, itt barlang és újabb zárt ajtó, de előtte kincs. A hídon átérve délre egy jégbarlang, ez Deru második köre.

Deru's Treasure Hunt: Menj be a jégbarlangba, Deruval nyisd ki az ajtót. Odabent kincs és újabb feladvány. Folytatás: Act III.

A jégbarlang után ismét belefutsz a prófétába, ő meg tovább. Harc, menj át a hídon (teleport). A két ösvény egybefut - a végső

csatába. A legjobb hátrálva magadra húzni a kísérőket, majd ha nekik végük, lenyomhatod a főnöküket - nem ő a kemény...

Az északi barlangban kincs, a keletiben a főgonosz, a Knotted Shambler. A szörny a körben elhelyezett generátorokból (Leaf Generator) regenerálódik, ezért előbb ezeket kell szétverned (célszerűen Mirror módban - figyeld a térképen a piros pontokat!). Úgy féltucatnyi van, váltakozva bukkannak elő. Ha mindnek vége, jöhet a nagyfa. Ha van csatamágusod, örülj, a fa gyúlékony - üsd, ahol éred. Amint lenyomtad, szedd fel a kincset és beszélj a tudóssal.

Chapter 6: Princess Evangeline
Mellékküldetések:
- *Rahvan's Curse*
- *Rahvan's Curse, Part II*

Lépj át a portálon a Snowbrook régióba. Rögtön keletre kripta, a DK-i végében a szobor titkos termet nyit. Az ösvényen elérsz egy teleporthoz. No most. A fő küldetést meg lehet előlegezni itt: a teleporttól délre egy, tőle keletre kettő, míg tovább nyugatnak, ugyancsak a déli oldalon még egy kripta, bennük középen egy-egy halotti maszk, sok ellenség, és 3-3 oldalsó titkos terem (gomb a fal közepén). Szedd össze ezeket a maszkokat!

Ha megvan, tovább nyugatnak az újabb teleporthoz. E mellett a katakomba lejárata, amit

egy Rahvan nevű koma őriz. Csak akkor enged át, ha elhozod a fivérei halotti maszkját - ha megvannak, beszélj vele még egyszer. Rájön, hogy ő is halott, így indul a második rész (v:1,2).

Az első teremben négy jel, jegyezd meg a sorrendet! Jobbra ajtó, menj le. A nagyterem kusza; a főút délnek tart, de nyugatra kijutsz egy zárt részre, tápolni. Ha tiszta a placc, vissza a föld alá, és délnek, a teleportig.

Délre híd, bejutsz a katakombákhoz, egy újabb hídon négy obeliszkhez. Tekerd őket balról jobbra az ismert sorrendben (Halál (lila fa), Vakság (vörös szem), Látás (sárga szem), Élet (zöld fa)). Liftezz le.

Az elágazónál délnek menj. A szentély keleti oldalán egy halálszimbólum. Állj rá, ENTER, és írd be: letiso. Az ajtó kinyílik, és lenyomhatod a gonoszt, kipakolhatod odúját.

Most vissza az ösvényre, nyugatnak, át a katakombákon. A hosszú híd után oszlopcsarnok, nyugatra kincs, északra a lényeg: a hercegnő, és Valdis fekete mágusa. Csata! A bátyót lenyomni nem ügy. Ha van természetmágusod, előtte tolj fel egy Spirit

Embrace-t, ezzel az átkokat letudod, aztán egy Drown átokkal megpuhíthatod, villámmal, jéggel, no meg kedvenc bicskáiddal faraghatod, plusz erőkkel - ezek feltöltésére a teremben bőven vannak hadi piedesztálok.

Persze trükk is van. Egyrészt lényeket idéz az öreg, de mivel ő nem mozdul a tánctérről, ezeket elcsalhatod és lenyomhatod. Másrészt kristályokkal védekezik, így elébb ezeket kell elfogyasztani, aztán ami a csövön. A fő támadása elektromos, amikor látod, hogy hősöd talpa alatt kéklik a talaj, fuss arrébb!
Amint a mágusnak vége, beszélj a hercegnővel kétszer, hogy ki-

TUDTAD-E?
A térképen kék pötty jelzi az interaktív objektumokat - például a kapcsolókat és gombokat...

nyissa az északi ajtót. A csaj lvl29 harcos, ha nincs helyed, megvár Aman'lu fogadójában, küldetéssel. Hajrá előre.

Chapter 7: The Siege of Snowbrook Haven
Mellékküldetések:
- *Evangeline's Folly*
- *Arinth's Legendary Staff (+)*
- *Arinth the Mad*
- *Lelani's Sorrow (+)*

Verekedd ki magad az új területre, és el a teleportig. Most érdemes elvarrni egy-két szálat. Először repülj el a kriptákhoz, és beszélj Rahvannal, megkapod a jutalmad, majd vissza Aman'luba.

Evangeline's Folly: Térj be az aman'lui fogadóba, és valaki helyett vedd fel Evát (én Derut pihentettem). Irány a „Southern Vai'lutra Forest (South)" teleport, és beszélj a sebesülttel (v1). Ez indítja be a küldetést. Újabb ugrás: „Western End of Arinth's Ravine". Irány: Ny, D, Ny, É, egy hídhoz, ez előtt nyugatnak, végig a perem mentén, egy

kis barlangig. Az ajtó megnyílik, odabent sok Vai'kesh, a kisfőnököt lenyomva tiéd a cella kulcsa. Ha csend van, beszélj Éva emberével a rácsok mögött. Menj vissza a teleportig, majd tovább kelet, észak, a nagybarlangba. Itt, mint fent: ajtó, csata, duma a rabbal. Irány előre (K, É, K), a második híd mellett tovább keletnek, megtalálod az újabb üreget. Ajtó, harc, beszéd. Ezzel a küldetésnek vége, rendezheted a soraidat.

Vissza a Snowbrook Valley teleporthoz. A híd után, ha leborítasz délre, találsz egy barlangot, idebent egy „Rainbow Trinket", ha még nem találtál volna Tywlisnek. A híd tól északnak indulj, itt egy torony, lifttel. Most pihi!

Arinth's Legendary Staff: Nyugatra egy igeoltár. Mormold el a vox mortemet, majd vissza a toronyhoz, keletre egy lépcsőn lejutsz a folyóhoz, ÉNy-ra egy lift (nehéz észrevenni!), odalent egy szellem, beszélj vele, megkapod a bot újabb darabját. Bűvölj elő

egy „Town Portal"-t, és repülj vissza Aman'luba, beszélj Eolandával, aki összerakja a cuccot.

Arinth, The Mad: A küldetést csak akkor folytathatod, ha van megfelelő szintű csatamágusod (például Finala jó erre) - szereld fel a bottal, jó kis szerszám. Irány Eirulan, majd a „Lost Valley of the Azunites". Keletre koppanóig, itt egy lift a romok között, a kapcsoló az északi falon, lent, a saroknál. Menj le, az északi szobában szemben kapcsoló, ajtó délnek. Itt a bejárat mellett (keleti fal) találod a kapcsolót, újabb szoba délre. Az itt lévő kapcsoló szintén a bejárat mellett (az oszlop és a fal között). Szoba keletre, kapcsoló idebent, a déli beugró előtt, a DNy-i sarkon. Lépcső, séta le, megtalálod az elf börtönt, és az őrült Arinthot. A mágusod a koma botjával széttörheti a középső oszlopot, a zizzent elmenekül. Indulj utána. A lépcsőhöz vezető ajtó mellett balra fordítsd el a lámpát, ez a lépcsőfordulóban, félúton kinyit egy titkos helyiséget. Itt a Rejtélyes Vödör (erről a köv. számban!). Reppenj vissza Eirulanba, majd Aman'luba, innen az Elen'lu Isles területre. Lépj be a romos templomba, és birkózz meg Arinth-tal (lvl25 - piskóta -; nem kell a harchoz a botot használni). Kapsz kincseket és két (!) skillpontot. Menj vissza Aman'luba Eolandához, dicsekedj, további cuccokért (v1).
Vissza a havasokba, az igeoltárhoz. Itt délnek fordulj, mássz fel: kis séta után új területre érsz: Snowbrook Foothills. Amint a felirat megjelenik, fordulj keletnek, felfelé bejutsz a jeges barlang felső szintjére. Liftezz le, kutass. Lent egy elevátor, amely visszavisz a völgybe, és két titkos terem: a lift melletti, nyugati falon, és az új terem ÉNy-i sarkában, a bejárat az első felvonó mögött nyílik.

A barlangtól nyugatra bejárat a Snowbrook Grotto telüretre, mely egy hatalmas barlangrendszer. Mivel Act III-ban úgyis le kell másznod oda, most ne foglalkozz vele! Menj előre a felszínen délnek, a teleporthoz. Tovább nyugatnak, az ösvényt követve. Lesz egy torony, majd az út északnak fordul, át egy kőhídon, eléred a hegyeket és egy újabb teleportot.

Innentől kezdve az ostrom. Kövesd az ösvényt, hámozd át magad az őrsáncokon, míg találsz még egy teleportot, pár méter után belépsz a személyzeti bejárón. A belső terem megpucolása után át a keleti ajtón, majd a gyaloghídon, nyugatnak, le a lifttel, kelet, és bármelyik ajtón le a trónterembe. Kattints a trónuson, vedd fel a kulcsot, a harc után (hátrálj, a székek között az őrök sorba rendeződnek...) tovább keletnek. Két terem után teleport, délre tőle lift, ettől nyugatra pár kincses kamra, egyikben egy mimic. Ha megtömted zsebeid, menj le a lifttel az udvarra.

Leilani's Sorrow: A lépcsők mellett menj be az ebédlőbe, és beszélj Kiernan közlegénynyel - ha nálad van Xeria szobra, kapsz egy Morden-trófeát. Folytatás: A3C1.

Menj fel, és beszélj a parancsnokkal. Jön a zárócsata!

Chapter 8: The Siege of Snowbrook Haven, Part II

Séta le, az ebédlő mögötti területen egy kapu a keleti fertályba vezet. Told előre magad, fel, míg eljutsz a kődobálókig, állítsd le őket. A tőlük északra lévő lifttel menj le a parancsnokhoz. Egy csapat ellen áttöri a kaput, nyomd le őket, és ismét dumálj a főnöknővel. Megérkezik az Act II főgonosz, Talon, a sárkány.

Menj vissza az előbbi lifttel a toronyba. Délre egy kör alakú platform, hajítógéppel. Válaszd ki a legjobban páncélozott, legmagasabb HP-jú embered; jó rányomni egy „Earth Embrace"-t, plusz egy „Spirit Embrace"-t, tűzvédelemre, illetve tűzvédő felszereléssel felruházni, és legyen nála sok HP-ital is. A bástyához vezető „nyakban" add ki a Wait parancsot (az opcióknál ki kell osztanod valamely billentyűre), mert a többiek csak meghalnának, vele pedig irány a szerkezet - a sárkányt csak ezzel sebezheted meg. A dög öt pozícióban bukkan fel a torony körül, ekkor gyorsan felé kell fordítani a gépet (kattints a fogaskeréken, a baloldali balra, a jobboldali jobbra fordítja), majd magán a fegyveren kattintva sütheted el. Ha eltalálod a sárkányt, hátrarepül, és kicsit köpköd. Ilyenkor érdemes középállásba tekerni a hajítógépet, hogy gyorsan tudj majd reagálni. Pár találat után a Morden elkezd fellőni a toronyba pár adag durvlát. Fuss a csapatod felé, és add ki a Rampage ukázt, hogy ők intézzék el a dögöket, segíts be, de figyelj Talonra, ha felbukkan, gyorsan lőj bele. Kb. 8-10 találat kell a győzelemhez - meg némi szerencse.

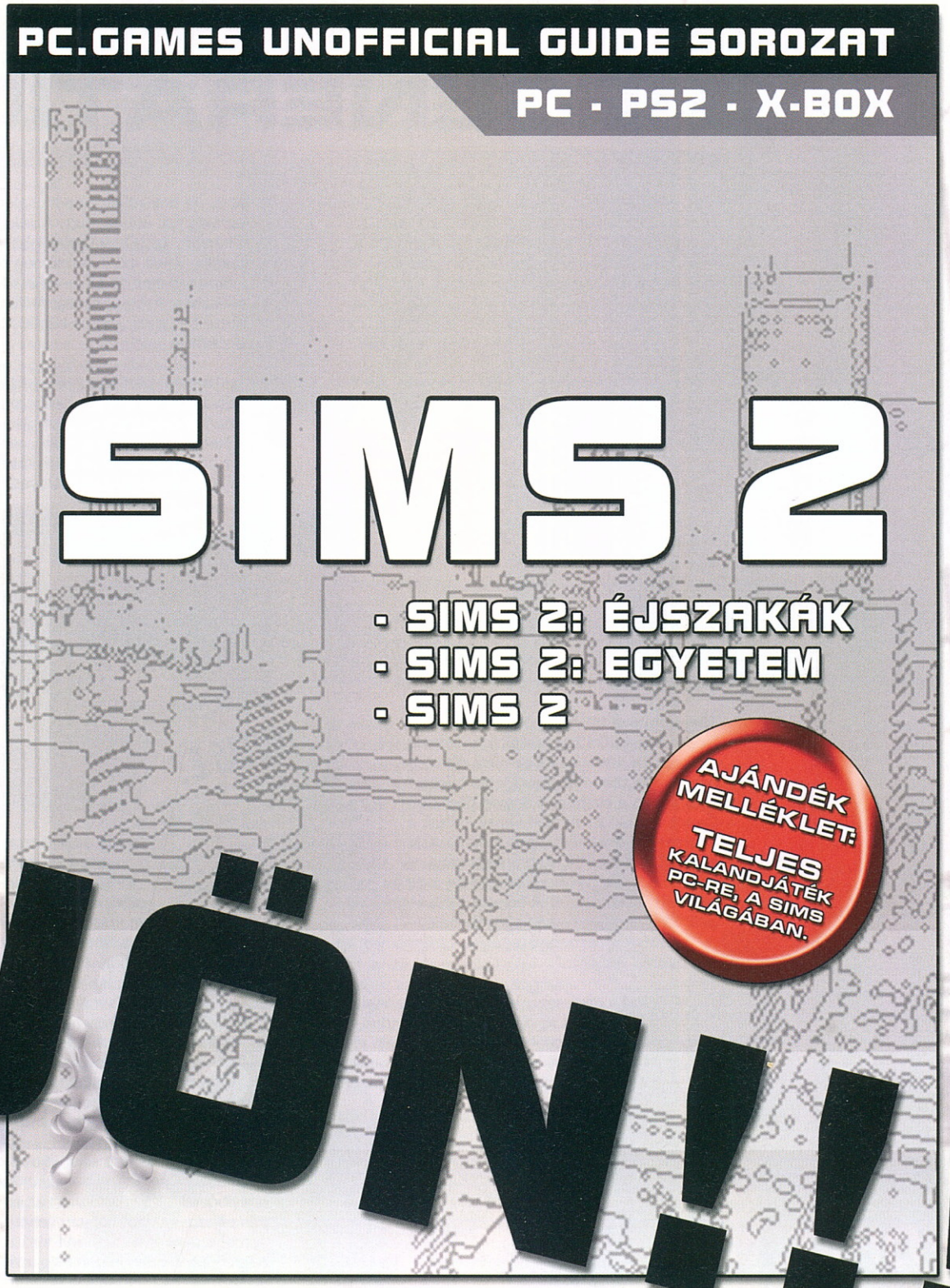
Ha győztél, beszélj ismét a parancsnokkal - és harcolj (a kristályt is nyomd le!). Mássz fel a keleti oldalon, be az ajtón, vágd zsebre a pajzsdarabot, meg a kincseket. Kijárat északkeletre - Talon még nem adta fel. Legjobb erőkkel, és távolról szórni, kis hely van kitérni a tüze elől. Ha vége, beszélj a jó öreggel, majd a teleporton át irány az új város, Kalrathia. Menj egyenesen át a téren a városházára, és beszélj a kisfiúval, ő itt a főnök.

Ennyi egyelőre a két „felvonás". A befejező, harmadik etapra következő számunkban kerítünk sort, és minden másra is, amire még helyem (és esetleg igény) lesz.

}{redenc

A cikkhez a 2. CD-n találtok még anyagot.

A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB



JEGYEZD ELŐ MOST ÉS ZSEBELD BE A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

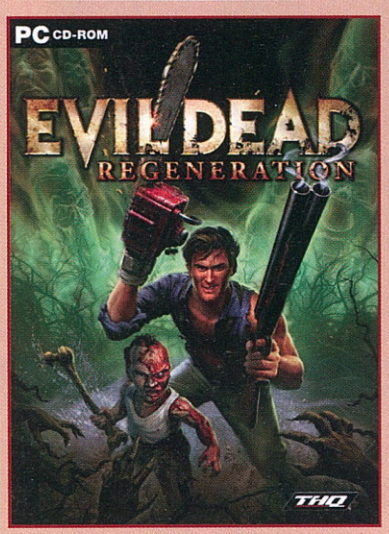
MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA SIMS 2 MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

ELŐJEGYEZHETŐ: 06-1-379-7989 vagy PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 315

EVIL DEAD: REGENERATION

Vajon miért van az, hogy a THQ nem hagyja pihenni a holtakat? A válasz egyszerű: a vérgőzös akciójelenetekkel tarkított, fekete mágiával megbolondított alkotásokra mindig vevő az igen tisztelt thriller-freak társadalom. Éppen ezért nem meglepő, hogy a démon- és zombikultúra egyik alappillérének számító, jelenleg már több mint két évtizedes múltra visszatekintő széria e hónapban újabb képviselővel gazdagodott. A korábbi részekkel szöges ellentétben a Cranky Pants-féle házon belüli fejlesztés viszont nem új keringőre hívja a nagyérdeműt, hanem az 1987-es Evil Dead II: Dead by Dawn történetét önti játékos formába…

- **CD Link:** Háttérképek
- **Fejlesztő:** Cranky Pants Games
- **Kiadó:** THQ
- **Megjelenés:** 2005-Szeptember-13
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.evildeadregeneration.com



Még kiscserkész lehettem, mikor az első Evil Dead filmet műsorra tűzték a hazai mozik. Az 1981-ben kezdődő sztorit a celluloid szalagokra álmodó Sam Raimi pályafutása joggal viseli „bámulatos" jelzőt, hiszen olyan klasszisok díszítik a palettát, mint a Darkman, A Simple Plan, és jelenlegi Spider Man kasszasikerek. Annak idején bizony még más mércével mérték a siker ízét, de a hihetetlenül magas érdeklődés az Evil Dead epizódok iránt a mai napig nem csökkent. Talán ezért van az, hogy a sorozat tagjait [The Evil Dead (1981), Evil Dead II: Dead by Dawn (1987), Army of Darkness (1993)] mindmáig a stílus alapkövei közé sorolják a zombi thriller-rajongók. Természetesen a játékipar is követte a trendet, így nem meglepő, hogy már 1982-ben megszületett az első produktum, The Evil Dead címmel - méghozzá C64-re. Évek teltek el némán és csendben, mikor a THQ úgy döntött, feléleszti a sorozatot, és kihozta a csúfosat bukott Evil Dead: Hail to the Kinget PC-re, Dreamcastra és PS1-re. Habár a játék nem aratott osztatlan sikert (és ezen még a voice actor szerepét magára vállaló, a filmbéli főhőst alakító Bruce Campbell sem változtatott), a Fistful of Boomstick (2003) visszaállította a dicsfényt, megfelelő alapot szolgáltatva a most megjelent folytatásnak.

Történetünket tekintve közvetlenül az Evil Dead: A Fistful of Boomstick után járunk, amikoris Dr. Knowby és csapata újra felfedezik a Necronomicon ex Mortis-t, ismertebb nevén a Halottak Könyvét (Book of Dead). Miután az emberi vérrel íródott, a démonok eljöveteléről és feltámadásáról szóló kötet előkerült, Ash öreg barátja elzárkózott a világtól, hogy tanulmányozza és leírja tapasztalatait, amit hosszú évek során gyűjtött a démoni invázió eljöveteléről. Dr. Knowbynak azonban rejtélyes körülmények között nyoma veszett…

Fél év telt el a professzor eltűnése óta, így Ash néhány társával együtt az öreg keresésére indult. A szálak egy öreg viskóhoz (Cabin) vezettek, ahol meg is találták a Halál Könyvét, de Knowby-nak nyoma veszett. Az ott töltött éjszaka alkalmával azonban

megmagyarázhatatlan dolog történt: élőhalottak özönlötték el az erdőt, rátámadva Ash-re és barátaira, akik közül csak a főhős élte túl a katasztrófát. A végkifejletben sajnos ő sem tudott ellenállni a démoni erők megszállásának, így egy ismeretlen erő megmérgezte elméjét, és ebben az állapotban lekaszabolta a rá törő élőhalott hordákat és fertőzött barátait is. Az önkívületi állapot csak rövid ideig tartott, de ez elég volt ahhoz, hogy Ash keze végzetes fertőzést kapjon, így a rendőrségi kihallgatást követően amputálni kellett azt. A rendőrség őrült ámokfutásnak tekintette a dolgot és mivel nem hittek a fiatal zombivadásznak, Ashley „Ash" J. Williams-et a Sunny Meadow-beli gyilkosok és bűnözők elmegyógyintézetébe záratták.

Az épület falai közt azonban újabb világfenyegető veszély lakozott… Az elmeháborodott Dr. Vingo Reinhard megszerezte Dr. Knowby kézzel írt naplóját és a Necronomicon ex Mortis-t, amelyből démonok egész hordáját akarta az irányítása alatt a világra zúdítani. A kísérlet balul sült el, ráadásul Reinhard kétségbeesésében vette észre, hogy a kulcsfontosságú támpontokat nyújtó napló, melyet Dr. Knowby írt kutatásai alatt, eltűnt a helyszínről. A tettet nem más, mint Ash ügyvédje, a bájos Sally Bowline követte el, aki még mindig hitt védence igazában. A jegyzetek természetesen hősünk kérésére tűntek el a prof irodájából. Az így hibásan elvégzett kísérlet következményeként az őrült tudós elnyelte egy alternatív dimenzióba nyíló kapu, amelyen keresztül démoni lelkek érkeztek a földre, megtámadva és zombivá változtatva mindent, ami csak élt és mozgott. A végzet előtt azonban Ash előtt egy véletlen folytán megnyílt a szökés lehetősége, így nyomban neki is indult az újabb kalandoknak.

TUDTAD-E?

Kevesen tudják, hogy valójában nem három, hanem négy Evil Dead mozifilm készült. 1978-ban ugyanis Sam Raimi ismerőse, Rob Tapert családi farmján leforgattak egy rövidfilmet Within the Woods címmel, amely előzményeként szolgált az 1981-es Evil Dead filmeposznak.

A kicsit hosszacskára sikerült bevezető néhány mozzanatát a betanító Tutorial szint tartalmazza, ami annyiból áll, hogy a program az erdőben levő viskóban elmagyarázza, hogyan veheted fel sikeresen a harcot a mindenhonnan rád törő zombikkal szemben. A felettébb rugalmas gombkiosztásban lövöldözhetsz az elsődleges (Tutorialban shotgun), míg kaszabolhatsz a kezedre erősített másodlagos (Tutorialban láncfűrész) fegyverrel. Több ellenfél esetén váltogathatsz a kiszemelt célpontok között, míg a kellően megsebzett ellenfeleket (ezt a belőlük kiáramló szellemi matéria mutatja) ki is végezheted. Kombókból, támadási formákból és fegyverekből tetemes mennyiség áll majd rendelkezésedre a játék során, elsajátításukhoz az előhozható menüből tájékozódhatsz. A gombkiosztás mellett két fontos jellemző maradt csak, melyeket a program HUD-ja minden alkalommal mutat: ezek közül az egyik az energiádat jelző mérce, másik pedig a Rage Meter, ami az Evil Ash (ördögi forma) energiaszintjét hivatott jelezni. Előbbit a piros, míg utóbbit a sárga színű bogyókkal

tudod majd feltölteni. A bal trigger a védekezés, míg a D-Pad lefelé nyomása a Rage Metert fogyasztó Evil Ash átalakulásért felelős. A fehér gombbal tudod a jobb kezedre erősített elsődleges fegyvereket (láncfűrész, csáklyázó és lángszóró), míg a feketével a bal karodban levő másodlagos eszközöket (.45 mm-es pisztoly, Shotgun és rakétavető) változtatni. Röviden ennyit a bemelegítésről, essünk is neki a játéknak!

Sunny Meadows (Meadows elmegyógyintézet)

A Meadows klinika pokollá válása után azon kapod magad, hogy irtózatos hangok kúsznak át a falakon. Gyorsan eredj is a nyomukba, azaz haladj előre a szétrobbantott rácson addig, amíg egy éppen haláltusáját vívó őrbe nem botlasz. Vedd fel a fegyverét, és terítsd le a sikongató zombit (ha a lelke el akarja hagyni testét, használd a kivégzést) és vedd fel (manuális célzás, majd tűz) az információnál található gyógyító csomagot (HP). Az Exiten kilógni túl egyszerű lenne, ezért vedd az irányt jobbra, ahol a rács előtti ablakot kilőve bejuthatsz a zárszerkezetet működtető kapcsolóhoz. Nyisd ki a folyosón levő rácsot, majd a biztonsági monitort átnyálazva lődd le a mögötted feltámadó élőhalottat. A rácson átjutva az elágazásnál fordulj jobbra és az étkező felé haladva (nagy terem székekkel és asztalokkal) szedj le mindenkit, aki rád támad. Keresd meg az egyetlen kijáratot, (Save pozíció, S) és a szemközti ajtón bejutva hívd fel a felvonót az emeletre. Szedd le a repülő bútorokat, majd járd körbe a helyszínt (Unlock Extra 2, UE2) és a terem két mellékhelyisége közül nyíló lépcsőházban feljutva ismét nyomd meg a lifthívó gombot.

TUDTAD-E?

Célszerű az összes felleltető tereptárgyat szétszedni: gyakran energia és Rage mana is szedhető fel belőlük, és ezekre a játék során igencsak nagy szükség lehet.

A „vérfürdő" után szedd le a mennyezetről érkező randaságokat, majd az így kinyílt ajtón át szaladj el a nagyfeszültségű kapcsolószekrényig.

A főkapcsoló áramtalanítása után sétálj vissza a lifthez és várd meg, míg lezuhansz vele. A hancúrozás és néhány mutáns patkány lepuffogtatása után S, majd keresd meg a közelben levő S szentélyt. Az elektromos szobában lődd szét az elektródákat, és az így már ártalmatlan vizes területen keresztül eljutsz a boncteremig, ahol az irodarészben megtalálod a hat hónappal ezelőtt elkobzott felszerelésed. Az „óda a láncfűrészhez" akció után (kis ujjgyakorlat néhány zombi ellen) haladj visszafelé a ledeszkázott átjáróig, amelyet az újonnan szerzett motoros fűrésszel már szét tudsz vágni. Most már lehetőséged van a vele szemközti ajtón átmenni, ahol egy kis mászást követően újra a főbejárathoz jutsz. Természetesen nem szabadulsz könnyen, így rendezz vérfürdőt és menj be az újonnan kinyílt ajtón, egyenesen Dr. Reinhard irodájáig, ahol a földgömb és a mellszobor elmozdítása után ki tudsz nyitni egy titkos alagutat a könyvespolc mögött. Odalenn az egyik mellékhelységben UE3, de a vízzel elárasztott területen átérve S-t találsz.

Kalandod máris elérkezett első Bossfightjához, amelyben az elektródákkal sokkolt szerzettel kell megküzdened. Leghatásosabb ellene a láncfűrész - mikor nem elektrosokkol, férkőzz közel hozzá és aprítsd fel, ahogy csak tudod. A villámszórások alkalmával maradj mindig a száraz betonterületen, így kikerülve a charge boltokat.

Miután móresre tanítottad az amúgy igen randa teremtményt, humoros jelenet kíséretében először nézel szembe barátod, Dr. Knowby szellemével, aki elmondja, hogy Miss Bowline (az ügyvédnő) okosan járt el, mikor megszerezte a naplót, anélkül ugyanis Reinhard képtelen véghezvinni a világmegváltó terveit. A nyitva maradt portálokon azonban démonok özönlik el a földet, így mindenképp be kell zárnod azokat. Ehhez azonban szükséged lesz egy segítőre is a félig démon, félig ember Sam személyében, aki a kalandok végéig melléd szegődik. Szerencsétlen véletlen folytán az ügyvédnő autója lerobban az út szélén, és nem is sejti, hogy démonok egész hordái vadásznak rá...

The Cemetery (A temető)

Kicsit vicces, ahogy Sam-et különböző feladatokra rá tudod bírni: a megfelelő célpontot kijelölve felrúghatod bárhova, és bárkire

- sosem hal meg, mivel démon, vagyis olyan dolgokat is véghez vihet, ami számodra halálos lenne. Lődd szét a ládákat és mássz be a szemközti épületbe, ahol megtalálod a hamvasztó kamrát. Kapcsold be, majd rúgd be a segítőd az égető szellőzőjébe. Kirobbantod a ház falát, így eljuthatsz a temetőbe. A kriptákból mik jöhetnének mások, mint csontik, így hát kaszabold le gyorsan őket és hagyd el a helyszínt. A két kripta között találsz egy átjárót, ahol a patakon végiggyalogolva UE4-et szedhetsz fel. Továbbsétálva a folyó szegletében UE5, az élő sövényt átvágva szedd le a zombikat. A védekező pozíció esetén Sam-et hívd segítségül a pusztítás-

TUDTAD-E?

Bruce Campbell, az Evil Dead filmek sztárja 1958. június 22-én született a Michigan állambéli Birminghamban.

hoz (úgy már ki tudod végezni őket). A kapu természetesen zárva, de némi csevej után Ash észreveszi, hogy egy barlangbejárat nyílik nem messze a domboldalban. Állj rá a Possess (világító maszk egy szentély felett) pontra, ahol Sam-et megszállva be tudsz vele jutni a szűk járaton, ahol az X gombbal (gerjesztett bénítócsóvát küldhetsz ellenfeleidre, a B-vel pedig kombósorozatot adhatsz le. Bal oldalt találsz egy nyílást, ahol ráugorhatsz a Deadite hátára és őt irányítva szétzúzhatod a masszív fémrácsot. Ezek után elpusztíthatod a démont (folyamatosan dobáld Sam-et a nyakába, majd lődd, vágd és sebezd), amely elállja az utat. Keresd meg a barlangban a vörös rúnakövet, mely az energiacsíkod képes növelni. A lezárt, fáklyákkal megvilágított kaput ki tudod nyitni, ahol egy Soul Eater (SE) vár rád. Ezek az

undorító, egyszemű lények őrzik a portálkapukhoz vezető utat - csak akkor tudod kinyitni, ha a közelben levő Eggekben (Alientojás szerű lélekzárkák) lakozó lelkeket Sam segítségével megeteted velük. A jobb oldali bejáraton átjutva S, majd keresd meg az egyik kapu mögött rejlő Egget és vágd szét. Az Y-nal kapd el a lelket, majd kísérd vissza Sam-et az SE-hez vigyázva, meg ne haljon, mert akkor kezdheted elölről az egészet. Ha eljutottál az SE-ig, akkor az összekuporodott Sam-et a jobb T-vel becélozva rúgd bele a lény szájába. Ilyenkor mindig megnyílik egy újabb útvonal, ahol végül megtalálod az újabb Egget (három van belőlük) Az utolsó esetében mindig sokkal többen támadnak rád (egy kör alakú téren egy egész hadsereg - repkedő démonok, stb.), de ha sikerül ezt is eljuttatnod az SE-hez, az átjáró kinyílik és lejuthatsz a katakombákba.

Mialatt te a továbbjutással vagy elfoglalva, Sally Dr. Knowby naplóját olvasgatja, ahonnan kiderül, hogy a Necronomicon ex Mortis legfőbb feladata, hogy elpusztítsa az emberiséget és új kort hozzon el a Föld vérrel átitatott világába. Ash öreg barátja tudta ezt, és mindent megtett annak érdekében, hogy ez ne történhessen meg.

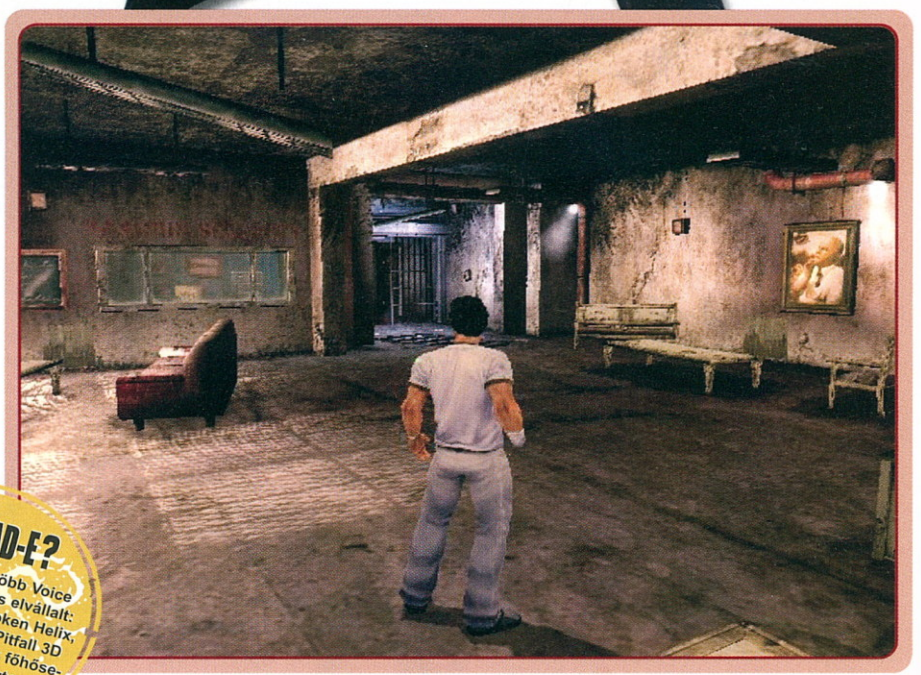
The Catacombs (A katakombák)

Ash és Sam az SE-n keresztül lejut a katakombákba, ahol kicsiny segítőtársad már mutatja is az utat, amelyen haladnod kell. Keresd meg a Possess szentélyt (PS) és Sam-mel mássz át a szentélytől nem messze levő lyukon. A barlangban vedd fel az UE-t, majd a kapcsolóval nyisd ki az ajtót. Az energiacsík növelő szentély használata után a csapóajtón keresztül leesel egy alsóbb szintre. Szedd le az összes csontit, amíg Sam kinyitja a kaput. Az S -sel szembeni létrán felmászva újabb PS-t találhatsz, ahol Sam segítségével az újabb résen átkúszva (zombik, csontik, stb.) megintcsak egy ajtónyitás lesz a feladatod. A bedeszkázott átjárónál UE, balra indulva pedig a kijárat és S vár rád.

Megérkezel a második Bossfighthoz - a túlvilágról érkező démont a gázszívása közben Sam-mel tántoríthatod el szándékától, mialatt neked folyamatosan tűz alatt kell tartanod. Időközben a koponyaoszlopokkal, csontvázakkal, és egyebekkel is foglalkoznod kell (HP-t a csontik kivégzése után kaphatsz).
Miután sikeresen leterítetted a démont, némi színjáték után kiderül, hogy az Evil Ash átalakulásoddal sokkal erősebb vagy, ám a másik dimenzióban levő Reinhardot ez nem érdekli, csak a napló visszaszerzése.

The Woods (Az erdő)

Kiérve a katakombákból az erdő sötétségébe érsz. A sárga bogyók az Essence Metered (ez szükséges az Evil Ash átváltozáshoz) tölti. Haladj a barlang felé, vedd fel a HP+E párost, majd balra indulva rövidesen eljutsz egy tisztásig, ahol négylábú fenevadak támadnak rád. (A hirtelen rád ugró ellenfeleket az A gomb egymás utáni gyors nyomkodásával terítheted le.) Szedj le mindenkit, amíg el nem érsz egy talicskás barlangbejáratig, majd ments egyet S. Használd a PS-t: mássz át a sérült kapun tátongó lyukon és a Deadite-re rá-ugorva zúzd szét a vas-rácsot.
A démont sok csonti és zombi védelmezi, így csak a helyszín kitakarítása után veheted fel új fegyvered, a csáklyázót, amellyel a távoli célpontokat tudod magadhoz rántani. A repkedő dögöket vadászd is le gyorsan és szaladj vissza az első tisztáshoz (a talicskás helyszínről tudsz felkapaszkodni a hozzá vezető úthoz), ahol a felhúzott fapallót már le tudod rántani a csáklyázó segítségével.



TUDTAD-E?
Mr. Campbell több Voice Actor szerepet is elvállalt: többek között Broken Helix, Spiderman és a Pitfall 3D című videojátékok főhőseinek kölcsönözte a szinkronhangját.

A nyereményed (UE) után keresd meg ismét az aktuális helyszínt, a pallós függőátjárót lehúzva egy Rage Meter szentélyt rejt. Továbbmenve a szakadéknál repkedő szörnyetegek törnek rád, de a hely kitakarítása után rá kell jönnöd, hogy nem tudsz átjutni a leszakadt hídon, mely a szakadék túlsó barlangbejáratához vezet. A háznál levő dobozokon keresztül azonban eljuthatsz a szemközti épület tetején levő csilléhez, melyet elhúzva (használd az új fegyvered hozzá) újabb UE-t találhatsz. Ugorj le a lenti csilléhez és ott is cselekedj hasonlóan: használd a PS-t, majd Sam-mel csimpaszkodj fel a híd helyén megmaradt síndarabra és kússz át a szemközti oldalra. A létrán keresztül feljutva és a zombikat leszedve mozdítsd el a hatalmas sziklát, majd Ash-sel feljutva a szemközti ház tetejére, a párkányon átaraszolva már át is jutottál a túlsó oldalra. Irány a bánya!

Mialatt te a bányához vezető utat keresed, az út mellett lerobbant Sally-val a lehető legrosszabb történik. Az őrült, mellesleg egyre inkább zombivá váló Reinhard doki által küldött lidérc felfedezi a bájos ügyvédnőt és a naplóval együtt eltűnik vele a portálban. Egyre fogy az idő, pedig meg kellene találnod a következő kapuhoz vezető utat.

Forsaken Mines (Felhagyott bánya)

Átgyalogolva a bejáraton a Forsaken Mines útvesztőibe jutsz. Rögtön jobbra, a csillét megcsáklyázva találhatsz egy újabb UE-t, de ami fontosabb: továbbmenetelve néhány zombivá avanzsálódott bányász kivégzése után egy-két deszkán áttörve találsz S-t és energiát is. Vigyáznod kell: ez a hely eléggé híján van az energiatöltő bogyóknak, így okosan és fegyelmezetten kell harcolnod. Találsz egy piros fénnyel körülvett bányászcsillét, amiről egy gyors csáklyázás után kiderül, hogy Health Meter növelőt rejt maga mögött. Használd is fel gyorsan, majd vedd az irányt a bedeszkázott átjáró felé: vágd szét, szedd le az újabb ellenfeleket, majd ugrálj és fuss át a folyamatosan leszakadó

pallókon. Hívd le a liftet az arra szolgáló kapcsolóval, majd a liftre ráállva csáklyázd meg azt - így feljuthatsz az eggyel feljebb levő szintre. A ládákat széttörve/szétlőve vedd fel a cuccokat, majd nyomd meg lifthez közeli kapcsolót, amellyel felkapcsolhatod a világítást. A garantált hatás nem marad el: ahogy várható volt, zombik özönlenek mindenfelől, de egy rövidebb kaszabolást követően már indulhatsz is a lezárt zsilipkapuhoz, amit kinyitva terítsd le a váratlanul rád rontó szörnyeteket, majd ments egyet; S.

Rövidesen egy hatalmas terembe érsz, amelynek előzetes jeleiből már látni lehet, hogy egy újabb SE és egy portál felé közeledsz (a mozgó, gusztustalan csápok erre utalnak a falakon). A technika ugyanaz, mint a korábbiakban: először a három lelket kell összegyűjtened az Eggekből aztán az SE-vel való megetetés után már mehetsz is a portálkapuhoz. Az első Egghez közvetlenül az SE melletti létrán juthatsz fel. A másodikat az első után megnyílt kapu mögött, a deszkák mögött rejtőző PS-sel szerezheted meg. Mielőtt azonban Sam-hez fordulnál segítségért, tisztítsd meg a terepet. A PS-t használva Sam be tud jutni az amúgy mérgező gázfelhőbe burkolódzott helységbe, ahol első feladata az lesz, hogy beindítsa a leállt szellőző berendezést. Végezd ki vele a zombikat, majd mássz fel a létrán és keresd meg a hídon átszaladva az újabb UE-t. Miután felvetted, fuss visszafelé és a kifüggesztett dróton átcsimpaszkodva (vigyázz a sérült drótrészekkel, mert megrázhatnak) aktiváld a ventillátorokat. A sikeres akció következtében feloszlok a mérgező gázfelhő, így már szét tudod kaszabolni Ashley-vel az Egget a lélek elkapásához. Kíséred vissza Sam-et az SE-hez, és kinyitod a harmadik lezárt folyosót is. Találsz egy Possession pontot tartalmazó csillét, így vedd is használatba. Sam-mel mássz át a barikádon levő keskeny résen, majd egy-két démoni kreatúra ártalmatlanná tétele után felmászhatsz a veled szembenéző létrán. Feljutva egy futószalagokkal teli helységbe jutsz, ahol óvatosan közlekedve eléred a barikádot felrobbantó gyújtószerkezetet. Értelemszerűen aktiválnod kell, következésképp el tudsz jutni az Egghez vezető út végéhez. Kíséred el Sam-et az SE-hez (megint nehéz dolgod lesz, a harmadiknál ugyanis folyamatosan kicsiny segítőtársad próbálják meg először eltenni láb alól.)

Ahogy az lenni szokott, ezt a portált is egy erősebb démon védi, ami egészen véletlenül egy szívósabb, kalapáccsal rendelkező zombibányász. Az így megnövekedett erejű Boss-t legegyszerűbben a láncfűrész-Evil Ash-Sam trióval pusztíthatod el, lényegében semmiféle technikát nem igénylő démonnal állsz szemben.

A szokás nagy úr: morbid humor közepette a folyton-folyvást magyarázó Sam bezárja a portálkaput, de az alternatív dimenzióban leledző őrült tudós megszerzi Dr. Knowby naplóját a fogva ejtett Sallytól és megkezdi a Necronomicon felélesztésének folyamatát. Nem sok időd maradt, tovább kell állnod: Miss Bowline egy darabig még életben maradhat, ha elkezdi szorgalmasan jegyzetelni az odaát történteket, így Ashley és társa még kaptak egy kis haladékot az élettől.

TUDTAD-E?

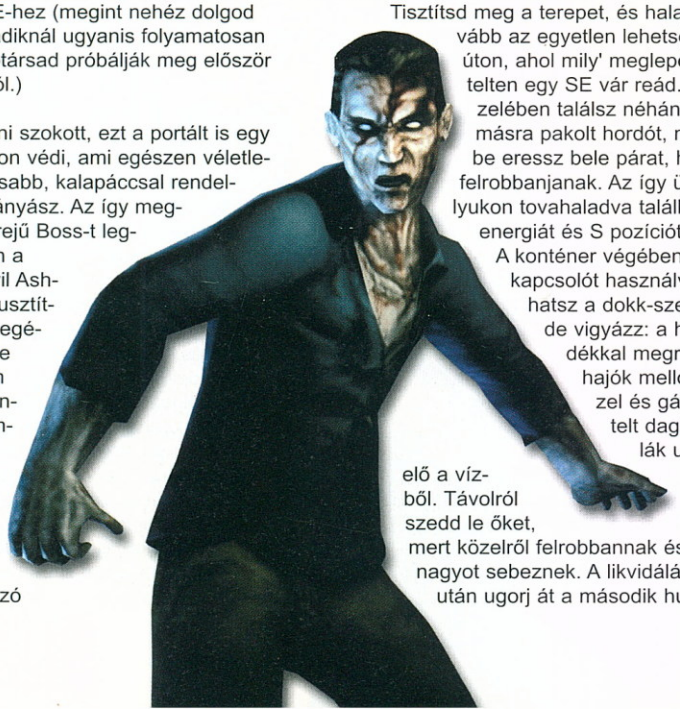
Mindig használd fel kicsiny segítődet. Habár Sam gyakran magától is likvidál egy-két ellenfelet, a nagyobbakkal az irányításod nélkül nem tud mit kezdeni.

The Shipyard (A hajógyár)

Az SE-ből kirepülve a hajógyár területén találod magad. Kevés nézelődés után felfedezhetsz egy fellógatott, megcsáklyázható konténert, amelyen keresztül átjuthatsz a túlsó oldalra. Kevés gyaloglás után rengeteg ilyen konténer vesz körbe, ám ezek közül szinte majdnem mindegyik nyitható. Azokkal kezdd, amelyek egymásra vannak pakolva - ezekből rengeteg zombi ront rád, így szedd le őket jó gyorsan. Az egyik tároló fala igencsak sérült, így egy sima lövöldözés segít átjutni a következő helyszínre.

Tisztítsd meg a terepet, és haladj tovább az egyetlen lehetséges úton, ahol mily' meglepő, ismételten egy SE vár reád. A közelében találsz néhány egymásra pakolt hordót, melyekbe eressz bele párat, hogy felrobbanjanak. Az így ütött lyukon tovahaladva találhatsz energiát és S pozíciót is.

A konténer végében levő kapcsolót használva kijuthatsz a dokk-szektorba, de vigyázz: a hulladékkal megrakott hajók mellől vízzel és gázzal telt dagadt hullák ugranak elő a vízből. Távolról szedd le őket, mert közelről felrobbannak és elég nagyot sebeznek. A likvidálásuk után ugorj át a második hulladékszállító csónakra, mire Ash kutatni kezd a szemét között és csodák csodájára egy újabb gyilkoló eszközzel gyarapítja fegyvertárát. A kézre szerelhető rakétavetőt még nagyon sokszor használni fogod, mint ahogy most is: üss vele lyukat a nagy hajótest falán, majd bejutva csáklyázd meg a ketrec ajtaját. A raktérbe bejutva szedd szét a rád támadó hájas szörnyeket, majd az egyik konténerben keresd meg az ott lapuló UE-t. Az út tovább a sérült hajótesten tátongó rozsdás lyukon keresztül vezet. A szárazföldre kijutva balra találod az Egget, amit egy Deadite és egy szétrobbantásra váró kapu őriz. Öld le a szokásos módon, majd szerezd meg a szellemet és lődd ki a rozsdás konténer ajtaját (Rage Meter upgrade). Kísérd el Sam-et az SE-hez és kövesd az újonnan megnyílt útvonalat. A kamionparkolóban egyedül rostokoló utánfutó mögötti kaput zombik védik. Irtsd ki mindet, robbantsd ki a kaput, de mielőtt átmennél rajta, vedd fel a 14-es UE-t a két utánfutó közül. Vadászd le a Deadite-ot, majd használd a PS szentélyt és Sam-mel a létrán felmászva, a kifeszített kötélen átmászva oldozd el az ott csüngő rakományt. A lezúduló csöveken keresztül átjuthatsz az E-hez, majd annak szétvágása után kísérd vissza Sam-et az általa kijelölt útvonalon az SE-hez. (Először mindig a hájas kreatúrákat szedd le, mert egyetlen robbanással elpusztíthatják kicsiny segítődet.) Végül megnyílik a harmadik tojáshoz vezető út: a PS szentélyt használva az adott útvonalon néhány zombi leterítésével eljutsz egy targoncáig, amin keresztül



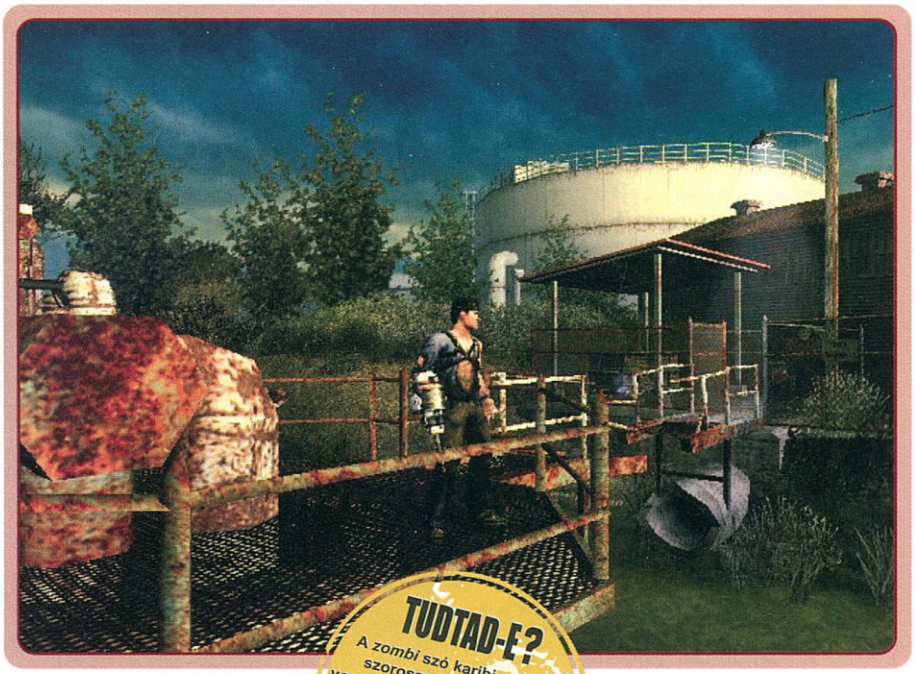
felmászhatsz a mellette levő ház párkányára. Szaladj el jobbra, és a kötélen átkúszva csimpaszkodj bele a Deadite nyakába, majd visszafelé haladva kirobbanthatod Ash-nek az útját álló betonfalat a mellette levő gáztartály elpusztításával. Szedd a lábad a nyitott ajtajú raktárépület belsejébe, ahol egy kisebb ujjgyakorlat után a liften levő ládák segítségével a felső szintre jutva menj ki az épület gangjára. Az Eggnél szabadítsd ki a harmadik, egyben utolsó lelket, és teljesítsd a minijáték-szerű lövöldözős mókát. (Sam-et fogságba ejti az idegen erő, és amíg ki nem szabadul, neked kell a felső párkányról - ahol egy UE-t is találsz egy beugróban - levadásznod a felé induló hájas, fel-felrobbanó idegen lényeket.) Sikeres teljesítés után kíséred Sam-et az SE-hez és az etetés után vedd az irányt a bejárat felé.

Elérkeztél az utolsó előtti Bossfighthoz: Ash és Sam döbbenten nézik, ahogy a raktárépület ablakain kiszűrődő portálkapu fényében egy óriási skorpiószerű monstrum támad rájuk. Első blikkre elpusztíthatatlannak tűnik, ámde könnyen kiismerhető a leterítéshez használt technika. Ha feléd ugrik, és a csápját a betonba fúrja, gyorsan kapd elő a láncfűrészt és vágj bele egy hatalmasat. Az undorító teremtmény ekkor a fájdalomtól felordít és kinyitja a száját, amit becélozva etess meg vele gyorsan néhány rakétát. Ennyi az egész, a fentebbi mozzanatsort kb. 3-4 alkalommal kell megismételned a lény elpusztításához.
Ash ettől a démontól is kap ajándékot, ám míg ezzel van elfoglalva, Sam gyorsan bezárja a fényesen kéklő portált. Dr. Knowby szelleme időközben az „odaát" történt fejle-

ményekről beszámol: Reinhardnak sikerült megfejteni a varázsszavakat és már csak egy emberi áldozatra van szüksége a szörnyű terv beteljesítéséhez. Rövid szóváltás után Ash és Sam tovább indulnak, ugyanis a kicsiny figura szerint már csak egyetlen portál van nyitva a Földön.

Swamp (Mocsár)

A láncfűrésszel vágd szét a bedeszkázott ajtót és vedd az irányt az üzemanyag-tároló felé. A mocsárban mindenféle szerzet jön elő a lyukakból és járatokból, ám nyugodtan kaszabold le őket. Az egyik csatornában találsz S-t, de mindenképp menj vissza a pocsolyához, ahol a létrán felmászhatsz a szivattyúhoz. A törött fémhídon átjutva az egyik dobozban PS szentélyt találsz. Sam-mel kússz át a sérült elektromos vezetéken a túlsó oldalra, szedd le a hájas kreatúrákat, majd keresd a Deadite-ot, ami egy kapu mögött rejtőzik. Szedd le a mutáns patkányokat, majd a faház jobb oldalán található nyíláson felmászva a párkányra ugorj a Deadite nyakába és zúzd szét az elektromos vezetéktől nem messze levő vaskaput. Ashley-vel keresd meg a széttört kaputt, és átmászva rajta szedd le a démont a már megszokott módon. A mögötte levő járatban nyisd ki a szelepet, majd haladj tova az újonnan kinyílt zsilipen keresztül. Az alagutakban levő sérült betontömbök egyébként berobbanthatóak a rakétavetővel - az egyik mögött megtalálhatod a 16-os UE-t. A mentőhely melletti berobbantott tömb irányába indulva rövidesen egy lángszóróval leszel gazdagabb, amit Ash gyorsan összerak. Sam már sietne tovább, mutatja is az utat, de előbb próbáld ki az új fegyvered az úton-útfélen rád törő zombikkal szemben. A sikeres pirítósok elkészítése után használd a Save pointot ha akarod, majd a leszakadt hídnál levő lépcsőre felkapaszkodva szerezd meg az újabb Health Meter upgrade-et. Szépen sétálj ki a pálya legelejére, egyenesen a tó mellé, majd gyújtsd meg Sam-et és juttasd be (rúgd be) a szellőzőn keresztül a gáztartály-állomásra. Az acélajtó megsemmisül, te pedig továbbsétálhatsz a Port Turnham nevezetű kihalt városkába.



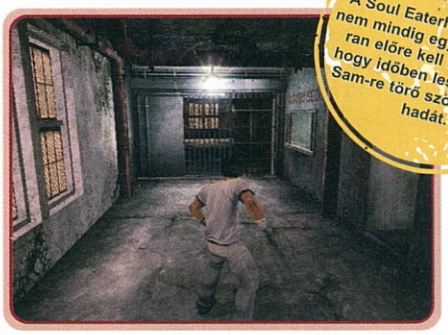
TUDTAD-E?

A zombi szó karibi eredetű, szorosan kapcsolódik a voodoo hithez. Eredetileg olyan halottak voltak, akiket egy nagy hatalmú voodoo-varázsló életre keltett, hogy őt szolgálják.

Port Turnham

Valami nagyon nem tiszta, az éjszaka leple alatt is túlságosan csendes ez az egyébként nyüzsgő kisváros. Gyorsan ki is deríted, mi a gond: haladj a kiégett járművek irányába, egészen addig, amíg egy Deadite nem állja az utad. Szedd le a már jól ismert módon, aminek következtében a játékban fellelhető utolsó SE -vel találod szembe magad. Pillanatok alatt megtalálod az első Egget, tehát a benne rejtőzködő lelket villámgyorsan elviheted az egyenesen előtted levő SE-hez. Miután az elsőt sikeresen megetetted a lénnyel, szaladj vissza a városka legelejére és a ház sarkán levő ajtón bejutva használd a PS szentélyt. A jobb oldali sikátorok egyikében az égő hordó melletti ládában megtalálod a 17-es UE-t, és mássz fel a falon található tűzlétrán a tetőre. Tépd le a zombik fejszerkezetét, majd a kifeszített reklámon átjutva, a fal melletti párkányon átaraszolva eljuthatsz a sérült nagyfeszültség-kapcsolóhoz. Iktasd ki és Ashley-vel keresd meg ezt a pontot, amelyen aztán átjutva megtalálod a második Egget is.
A második etetés után keresd meg Joe, szintén a városka elején található műszaki üzletét és vedd fel álmaid netovábbját, a legújabb fejlesztésű automata gyilkológépet - a tuningolt láncfűrészt. Próbáld is ki gyorsan a rád támadó zombikon, majd szaladj fel a lépcső segítségével az emeletre, vágd szét a polcokat és használd a PS szentélyt. Sam-mel kússz át a telefonvezeték segítségével a túlsó oldalra, majd araszolj át a párkányon és ugorj rá a Deadite nyakára. A jól bevált mozzanattal keresd meg a gáztartályt és zúzd szét egyetlen csapással. Ashley-vel most már át tudsz jutni a földszinten levő eltorlaszolt ajtón a sikátorba. A térre kiérve szedd le a szörnyikéket, és keresd meg az egyik beugróban levő S helyet. A vele szemközti utcában keresd meg a létrát és a tetőre jutva használd a Rage Meter upgrade-t. Az elektromos árammal átjárt útkereszteződésben célozd be rakétavetővel a két transzformátordobozt és lődd ki őket. Így megszűnik nagyfeszültség a vízzel borított területen és elgyalogolhatsz a móló felé, ahol szándékosan sétálj bele a csapdába.
A mólónál levő épület mögött UE-t találhatsz, azonban visszaérve lezáródik a kapu és elözönlik a helyszínt a különböző helyről érkező démonok. Szedd le őket és védd Sam-et, amíg ki nem nyitja a csarnok ajtaját. Ekkor gyorsan kaszabold le a Deadite-ot, vágd szét a belül levő Egget és irány vissza az SE-hez.

Furcsa módon ennél a portálnál nem találsz semmiféle démont, vagy ellenfelet, ám mikor Sam megpróbálja bezárni az átjárót, képtelen rá: a szélörvény beszippantja mindkettejüket és kezdetét veszi a dimenziók közötti utazás…



TUDTAD-E?
A Soul Eaterhez vezető út nem mindig egyszerű: gyakran előre kell szaladnod, hogy időben leszedhesd a Sam-re törő szörnyetegek hadát.

The Temple (A templom)

Hőseid egy alternatív dimenzióba kerülnek, amely egészen eddig Reinhard dokinak nyújtott menedéket a földi támadások ellen. Dr. Knowby szelleme itt már nagyon gyengének bizonyul, így csak pár mondatot oszt meg Ashley-vel: elárulja, hogy csak abban az esetben van visszaút, ha megtalálja az őrült tudóst és vele együtt elpusztítja a Necronomicont is. Indulj hát a végső csata helyszínére: jobbra menetelve a szakadék szélén felfedezheted az utolsó előtti UE-t, balra pedig a sziklapárkányon átjutva a főbejárat felé vezet az út. Az épület tipikus dark-gótikus építmény: mindenhol vér és tetemek, mágiával működő ajtók és rejtélyek várnak rád. A kapun átsétálva gyújtsd meg a lángszóróval a gázmécseseket, így átjuthatsz a következő nagy terembe, ahol tűzgolyóval dobálódzó csontikkal hoz össze a sors. A két oldalsó lépcsősorról csáklyázd meg a gázmécseseket, majd gyújtsd meg őket. Sétálj át a kapun, majd jobbra a túlsó oldalra. Sam-et meggyújtva juttasd fel a gázmécseshez, majd visszafelé az első bejárat felé vedd az irányt. A két gázmécses után aktiváld a terem közepén levőt is és szaladj fel az időlimites fém lépcsősoron. Az arénába érve a mókamester egész seregeket küld

TUDTAD-E?
Az első Evil Dead filmet hetvenkilenc fős stábbal forgatták a Tennessee állambeli Morristown közelében levő elhagyatott hegyi viskóban.

rád, de folyamatosan tüzelve, állandó mozgással lazán leszedhetsz mindenkit. Az utolsó extra a felső karzaton található, felvétele után ments egyet, S. A következő mentőhelyig nyílt egyenes az út, kaszabolás és gázmécsesek gyújtogatásával karöltve el sem lehet tévedni. Mikor az S-hez érsz, a lépcsőkön felszaladva, a kapun átérve bal irányban haladj tovább. Egy újabb időlimites megoldással találkozol: egyszerű teljesítése után (2x-es művelet) egy puzzle-elemmel kerülsz szembe. A párkányon innen és túl is van egy-egy sárkányszerű gázmécses egy időlimites lépcsősorral megfejelve: mindkét oldalon fel kell jutnod, majd az egyre jobban szaporodó démonok hordáit legyőzve meg kell csáklyáznod a magasban levő, meggyújtásra váró gázmécseseket. Ha mindkettő ég, ezt egy újabb lépcsősorral jutalmazza a program, amelyen keresztül a véres soron felgyalogolva eljutsz a végső összecsapás helyszínére.

A végső összecsapás

Ashley egykori ügyvédnője felett álló Dr Reinhard már nem ember - sokkal inkább egy felsőbb erő irányította gonosz test, akinek eltökélt terve, hogy pusztulást hozzon a világra. Főhősünk az utolsó utáni pillanatban lép közbe, de már nem tudja megállítani a végső fázist: az őrült tudós végül saját testét áldozza fel a szent cél érdekében és hatalmas erejű démonná, a Necronomiconná változva tör a többiek életére.

A Necronomicon elpusztítására egyetlen megoldás létezik csak: folyamatosan távol kell maradnod tőle (mialatt folyamatosan rakétavetővel támadod) és mikor elég sebzést elszenvedett már, megpróbál a könyv erejéből meríteni. Ebben a pillanatban kijelölve az ex Mortis-t, Sam-et dobd rá a könyvre -

így meg tudod akadályozni az energiaszívást. Nincs más dolgod, mint messziről sorozni a démont és néhány ismétlés elég neki. A végső felvonásban Sally és Reinhard is elpusztul (előbbit sikerült a profnak megfertőznie), a dimenzió pedig instabillá válva ismét portált nyit az ismeretlenbe, ahová hőseinket beszippantva újabb kalandokkal várja a folytatásban résztvevő szerencsés játékost.

Rövidsége ellenére be kell vallanom, hogy az egész kellemes, ám észt egyáltalán nem igénylő alkotással mindvégig remekül szórakoztam. A helyszínek, a látványvilág, a játékmenet és a továbbfejlesztett kombó-, valamint kivégzési rendszer is tűrhetően lett megvalósítva, habár az unalomig elcsépelt kaszabolás néhol már-már a játékélmény rovására megy. Attól a néhány grafikai hibától eltekintve átlagos nehézségű játékkal lesz dolga mindenkinek, aki úgy dönt, hogy ad egy újabb esélyt az Evil Dead szériának. Egyedüli negatívumként talán a rövidséget hozhatnám fel, ugyanis az a röpke hét-nyolc óra igencsak kevés egy 2005-ös TPS akciójátéknál. Egy tipp: a megfelelő ráhangolódás érdekében szaladjatok el a legközelebbi videotékába és borzongjátok át az első két filmet baráti társaságban.

Stinger

CHEAT TIPP

Rome Total War: Barbarian Invasion

Játék közben nyomd le a *[~]* billentyűt a konzol megnyitásához, majd vidd be a csalások egyikét:

Kód: *bestbuy*
Az egységek 10%-kal olcsóbbak
Kód: *jericho*
A falak leomlanak
Kód: *add_money #*
Pénz hozzáadása
Kód: *add_population Y X*
Népesség növelése, Y ahova a lakók kerülnek, X a számuk
Kód: *auto_win attacker/defender*
A támadó, vagy a védekező automatikusan megnyeri a következő csatát
Kód: *create_unit settlement/charactername unit_ID amount exp/armour/weapon*
Az adott településen egységet, vagy karaktert állít elő, a megadott statisztikákkal.
Kód: *give_trait charactername traitname level*
A karakter képességét a kívánt szintre állítja.
Kód: *process_cq settlement*
A település építkezéseinek befejezése.
Kód: *list_traits*
Összes képesség listázása.
Kód: *move_character Z X,Y*
A karakter átirányítása, Z a karakter neve, X és Y a hely koordinátái.
Kód: *give_trait_points charactername traitname points*
A karakter képességei fejlődnek.
Kód: *force_diplomacy accept/decline/off*
Az ellenfél elfogadja a diplomáciai ajánlatot.
Kód: *invulnerable_general charactername*
A generális sérthetetlenné válik a csaták során.
Kód: *date year*
Dátum megváltoztatása.
Kód: *kill_character charactername*
Kiválasztott karakter kinyírása.
Kód: *season summer/winter*
Évszak megváltoztatása.
Kód: *capture_settlement settlementname*
Település elfoglalása.

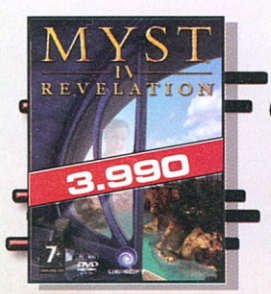
Dungeon Siege II

Játék közben nyomd meg az *[ENTER]* gombot, majd üsd be az alábbi kódok egyikét:

+bushsux-oluaowr - Teleport (*)
+iraqsux-eszaryz - Ezüst gyűrű
+luvtana-aeviyaa - Ezüst gyűrű, fegyver, ruházat
+quwhba - Azonnali halál (*)
+drlife - God mód (-)
+movie - Videó rögzítése (-)
+version - Verziószám kijelzése

(*) = A kód megismételt beírásával deaktiválható.
(-) = A kód elé írt [-] szimbólummal deaktiválható.

GAME EXPRESSZ



AKCIÓ JÁTÉKOK

A MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	1 990
APOCALYPTICA	990
AQUANOX 2	1 990
AREA 51	11 990
ASTERIX & OBELIX	3 990
BAD BOYS 2	1 990
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12 990
BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7 490
BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANT.	11 990
BATTLEFIELD 2	11 990
BATTLEFIELD VIETNAM	11 990
BEYOND GOOD & EVIL	1 990
BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3 990
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO H.	9 990
CALL OF DUTY GAME OF THE Y.	3 990
CALL OF DUTY GOTY	3 990
CALL OF DUTY: UNITED OFF.	6 990
CATWOMAN	3 990
CDV LEGENDS: BREED	1 290
CHARLIE AND THE CHOCOLATE F.	9 990
CHASER	1 990
CHICKEN SHOOT 2	1 990
CHROME	1 990
CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT	1 999
CONFLICT DESERT STORM 2.	990
CONFLICT VIETNAM	3 990
CONSTANTINE	6 990
COUNTER STRIKE 1 ANTHOLOGY	3 990
CROC 1 CLASSIC	3 990
DEAD TO RIGHTS	4 990
DEADLY DOZEN	3 990
DELTA FORCE 1	1 490
DELTA FORCE 2	1 990
DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6 990
DELTA FORCE EXTREME	6 900
DELTA FORCE LAND WARRIOR	1 990
DELTA FORCE TASK DAGGER	3 990
DF - BLACK HAWK DOWN:TEAM S.	6 990
DOOM 3	7 990
DOOM 3 COLLECTOR'S ED.	2 990
DOOM III: RESURRECTION OF EVIL	7 990
DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE	1 990
DRIV3R	5 990
ECHELON WIND WARRIORS	3 990
EDGE OF CHAOS	1 990
ENTER THE MATRIX	3 990
EVIL DEAD: REGENERATION	9 990
FANTASTIC FOUR	9 990
FAR CRY EXCLUSIVE	2 490
FINDING NEMO ACTION GAME	2 990
FREEDOM FIGHTERS CLASSIC	3 990
FULL SPECTRUM WARRIOR	3 990
GREAT ESCAPE	990
GTA: SAN ANDREAS LIMITED ED.	11 990
HARRY POTTER 2 CLASSIC	3 990
HARRY POTTER AZKABAN CL.	3 990
HARRY POTTER CLASSIC	3 990
HEAVY METAL FAKK 2	1 290
HIDDEN AND DANGEROUS 2	1 990
HIDDEN AND DANGEROUS 2: SS.	1 999
HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN	2 490
HITMAN: CONTRACTS	3 990
HOUSE OF THE DEAD 3	4 990
IGI 2: COVERT STRIKE	2 490
JEANNE D'ARC	5 990
JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10 990
JOINT OPS: TYPHOON RISING ESC.	4 990
KILL SWITCH	1 990
LOTR:THE RETURN OF THE KING	3 990
MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	1 990
MECHWARRIOR MERCENARIES	1 990
MIDTOWN MADNESS 2	2 490
MOHA: AA WARCHEST	11 990
MOHA: ALLIED ASSAULT CLASSIC	3 990
MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11 990
MOHA: BREAKTHROUGH	7 490
MOHA: PACIFIC ASSAULT	7 490
MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR. ED.	12 990
MORTYR	1 990
NEOCRON 2 BEYOND DOME OF...	7 990
PAINKILLER	2 490
PAINKILLER + BOOH CSOMAG	4 990
PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL	3 990
PINK PANTHER	1 990
PRINCE OF PERSIA 2: WW	6 990
PRINCE OF PERSIA EXK	2 490
PROJECT SNOWBLIND	6 990
RAVEN SHIELD / GOLD	2 490
RAYMAN 3.	2 490
SABOTAIN	4 990
SANTA CLAUS	1 990
SECOND SIGHT	6 990
SHADE: WRATH OF ANGELS	1 990
SHADOW OPS: RED MERCURY DVD	3 990
SHARK'S TALE	6 990
SHELLSHOCK NAM'67	3 990
SHREK 2.	6 990
SHREK 2: TEAM ACTION	3 990
SINBAD	3 990
SNOW BALLZ	1 990
SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3 990
SONIC ADVENTURE DX	3 990
SONIC HEROES	9 990
SPIDER-MAN 2: THE GAME	6 990
SPLINTER CELL	2 490
SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY	6 990
SPLINTER CELL: PANDORA TOM.	3 990
STAR WARS: BATTLEFRONT	9 990
STAR WARS: JEDI ACADEMY	3 990
STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL.	3 990
STAR WARS: LEGO	7 990
STAR WARS: MYST SITH.	3 990
STAR WARS: REPUBLIC COMM.	6 990
STAR WARS: THE PHANTOM /CL	3 990
TACHYON:THE FRINGE	1 490
TACTICAL OPS: ASSAULT ON T.	3 990
THE INCREDIBLES: ACTION	6 990
THE PUNISHER	7 990
TOM AND JERRY	1 990
UNREAL 2 THE AWAKENING	3 990
WILL ROCK	1 990
WOLFENSTEIN SPEC. ED.	3 990
XIII.	1 990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

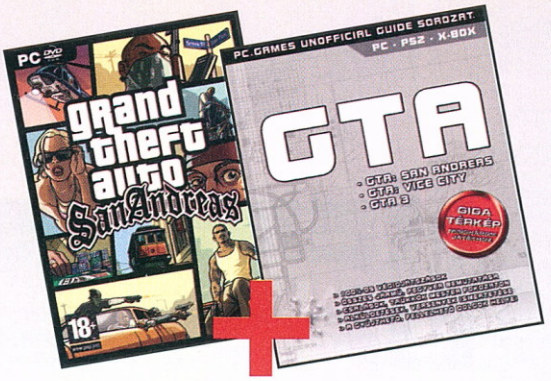
7SINS	7 990
ACT OF WAR: DIRECT ACTION	5 990
AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	3 990
AGAINST ROME	1 990
AGE OF EMPIRES GOLD	1 990
AGE OF WONDERS 2	2 490
AIRPORT TYCOON 3 & LUXURY	1 990
ALEXANDER	2 490
ANNO 1503 CLASSIC	3 990
ANNO 1503: TREASURES...	7 490
ANNO DOMINI	1 990
ARMIES OF EXIGO	3 990
AUGUSTUS	4 990
AXIS & ALLIES	5 990
BLACK AND WHITE CLASSIC	3 990
BLITZKRIEG 2	9 990
BLITZKRIEG GREEN DEVILS	2 990
BLITZKRIEG MISSION BARB.	2 990
BLITZKRIEG STRATEGY COLL.	3 990
BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER	3 990
C&C GENERALS DELUXE	3 990
C&C GENERALS:ZERO HOUR	7 490
C&C RENEGADE CLASSIC	3 990
C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3 990
CAPITALISM 2.	990
CDV LEGENDS: AC FIGHT BACK	1 290
CDV LEGENDS: AMERICAN CONQ.	1 290
CDV LEGENDS: BLITZKRIEG	1 290
CDV LEGENDS: COSSACKS BACK...	1 290
CDV LEGENDS: HEAVEN & HELL	1 290
CDV LEGENDS: NO MAN'S LAND	1 290
CHAOS LEAGUE	3 990
CHILDREN OF THE NILE	10 990
CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	4 990
CIVILIZATION III	2 990
CIVILIZATION III DELUXE	5 990
CIVILIZATION III GOLD PACK	5 990
COPS 2170: POWER OF LAW	4 990
COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS	7 990
COSSACKS COLL	1 990
COSSACKS: ANTHOLOGY	3 990
D-DAY	3 990
D-DAY & AFRIKA KORPS	6 990
DEEP SEA TYCOON	990
DOMINATION	7 990
DRAGONSHARD	7 990
DUNGEON SIEGE	2 490
ETHERLORDS	1 990
FIRE CAPTAIN	5 990
HEROES IV.	3 990
HEROES IV. GATHERING STORM	2 990
HEROES IV. PACK	6 990
HEROES IV. WINDS OF WAR	2 990
HIDDEN STROKE 2	4 990
HOTEL GIANT	1 990
IMPERIAL GLORY	9 990
IMPERIALISM 2.	1 990
IMPERIUM GALAKTIKA 2.	999
IMPOSSIBLE CREATURES	2 490
INDUSTRY GIANT 2.	1 990
KNIGHTS OF HONOR	11 990
KNIGHTS OF THE CROSS	1 990
KOHAN 2: KINGS OF WAR	990
KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	1 990
LOCO-COMOTION TOYTRAINS	590
LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-E.	7 490
MALL TYCOON	1 290
MEDIEVAL CONQUEST	990
MEDIEVAL LORDS	7 990
MONOPOLY TYCOON	1 990
PANDORA'S BOX	1 990
PANZER GENERAL 3.	1 990
PANZERS	4 990
PLAYBOY: THE MANSION	7 990
POKOLI SZOMSZÉDOK	3 990
POKOLI SZOMSZÉDOK 2	5 990
PORT ROYALE 2	7 990
RAILROAD PIONEER	1 990
REBELS	990
RESTAURANT EMPIRE	3 990
ROLLERCOASTER TYCOON 2 DEL.	5 990
ROLLERCOASTER TYCOON 3	5 990
ROME: TOTAL WAR	6 990
S.W.I.N.E.	990
SACRED	3 990
SACRED: UNDERWORLD	3 990
SEARCH & RESCUE 2	990
SEARCH & RESCUE 3	990
SENTINEL	4 990
SETTLERS V. HOK KIEGÉSZÍTŐ	4 990
SETTLERS V: HERITAGE OF KINGS	9 990
SHOGUN CLASSIC	3 990
SILENT STORM	3 990
SIM CITY 4 CLASSIC	3 990
SIM CITY 4 DELUXE	11 990
SIM CITY 4:RUSH HOUR	7 490
SKATEBOARD PARK 2004	2 990
SOLDIERS OF ANARCHY	1 990
SPELLFORCE	3 990
SPELLFORCE ADD-ON	6 990
STAR WARS: FORCE COMMAND	3 990
STRONGHOLD 2	7 990
SUDDEN STRIKE 2	1 990
SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR	2 990
THE SIMS 1 MEGA DELUXE	11 990
THE SIMS 2	12 990
THE SIMS 2: EGYETEM	7 490
THE SIMS 2: ÉJSZAKÁK	7 490
THE SIMS ABRAKADABRA	4 990
THE SIMS DELUXE EDITION	7 490
THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11 990
THE SIMS HOT DATE	4 990
THE SIMS HOUSEPARTY	4 990
THE SIMS ON HOLIDAY	4 990
THE SIMS SUPERSTAR	4 990
THE SIMS UNLEASHED	4 990
THEME PARK INC. CLASSIC	3 990
TRANSPORT GIANT	7 990
UFO: AFTERMATH	1 990
VIETNAM MED+EVAC	990
WARH. DAWN OF WAR: WINTER A.	9 990
WARHAMMER DAWN OF WAR	7 990
WARLORDS IV. FL	1 990
WILD LIFE PARK	1 990
WORMS 3D	3 990
WORMS 4: MAYHEM	9 990
WORMS BATTLE PACK	5 990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	9 990
ZOO EMPIRE	5 990

CSAK NÁLUNK: PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

JEGYEZD ELŐ MÁR MOST!



GTA: SAN ANDREAS + GTA KÖNYV
13.990

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

ZOO TYCOON 2	7 990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

AGON	7 990
ALONE IN THE DARK 4	1 990
ANOTHER WAR COLL	1 990
ARX FATALIS	1 990
ATLANTIS EVOLUTION	6 990
AURA	990
BEYOND DIVINITY	3 990
CDV LEGENDS: DIVINE DIVINITY	1 290
CDV LEGENDS: GROM	1 290
CDV LEGENDS: PROJECT NOMADS	1 290
CITY OF HEROES	7 990
COLD FEAR	7 990
CSATAMÁGUSOK	3 990
CSI: DARK MOTIVES	2 490
CSI: DOUBLE PACK	3 990
CSI: MIAMI	7 990
DARK FALL II	1 990
DEMON STONE	3 990
DUNGEON LORDS	7 990
EGYPT III	3 990
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	3 990
AKCIÓS EVERQUEST 2 EXCLUSIVE	2 490
EVERQUEST LIMITED. ED.	9 990
GOOKA: THE MYSTERY OF J.	1 990
GOTHIC 2: NIGHT OF THE RAVEN	3 990
GUILD WARS	7 990
GUILD WARS COLLECTORS ED.	15 990
HEROES 3.	1 990
KNIGHTSHIFT	3 990
LEMONY SNICKETS SERIES.	6 990
MIGHT AND MAGIC IX CLASSIC	1 990
MORROWIND	1 990
MORROWIND GOTY	2 990
AKCIÓS MYST IV	3 990
MYST TRILOGY	3 990
MYST V: END OF AGES	7 990
NAUTILUS / JULES VERNE	990
NEVERWINTER NIGHTS	2 990
NEVERWINTER NIGHTS DELUXE	5 990
OPERATION FLASHPOINT: GOTY	2 990
OUTCAST	1 990
PIRATES OF THE CARIBBEAN	2 490
PRISONER OF WAR	2 490
RUNE	990
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	990
SHADOW OF MEMORIES	990
SHERLOCK HOLMES	3 990
SID MEIER'S PIRATES	3 990
SILENT HILL 3 PCDVD	3 990
SILENT HILL 4 PCDVD	9 990
SPACE HACK	3 990
SW: GALAXIES ALL IN ONE PACK	7 990
AKCIÓS STAR WARS: KOTOR	3 990
STAR WARS: KOTOR II	9 990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3 990
THE BARD'S TALE	7 990
THE FIFTH DISCIPLE	1 990
THE I OF THE DRAGON	4 990
THE MATRIX ONLIN	10 990
URU: AGES BEYOND MYST	1 990
URU: COMPLETE CHRONICLES	6 990
URU: PATH OF THE SHELL	2 490
VAMPIRE - MASQUERADE	6 990
VERNE: RETURN TO MYST. ISLAND	4 990
WEIRD WAR	990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER 3	990
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	9 990
CLUB FOOTBALL 2005 AJAX	7 990
CLUB FOOTBALL 2005 ARSENAL	7 990
CLUB FOOTBALL 2005 LIVERPOOL	7 990
CLUB FOOTBALL 2005 MANC.	7 990
CLUB FOOTBALL 2005 REAL M.	7 990
AKCIÓS COLIN MCRAE 2.0+INSANE+SEVER.	2 990
COLIN MCRAE RALLY 04	2 490
COLIN MCRAE RALLY 5.	7 990
COMANCHE 4	3 990
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1 990
AKCIÓS CROSS RACING CHAMPIONSHIP	4 990
DESTROYER COMMAND	1 990
DRIVER BEST OF	5 990
DRIVER COLL	1 990
EURO 2004	11 990
F-16	1 990
F-22 LIGHTNING 3	1 990
FAIR STRIKE	3 990
FIFA 2002 CLASSIC	3 990
FIFA 2005	7 490
FIFA 2006	12 990
FIFA FOOTBALL 2003	3 990
FIFA FOOTBALL 2004 CLASSIC	3 990
FLIGHT SIMULATOR 98	1 990
FOOTBALL MANAGER 2005	10 990
FORD RACING 2.	1 990
FREELANCER	2 490
GTR	9 990
GUNSHIP COLL	1 990
HARRY POTTER QUIDDITCH	3 990
HELI HEROES	990
HELL-COPTER	990
HOT WHEELS STUNT TRACK CH.	4 990
IL 2 STURMOVIK	1 990
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2 490
AKCIÓS INSANE	990
JUICED	7 990
KING OF THE ROAD	1 990
AKCIÓS LINKS LS 2003	1 990
LMA PROFESSIONAL MAN. 2005	9 990
LOCK ON	2 490
MASHED	3 990
MEGARACE 3	990
MIG 29	1 990
MOTOCROSS MADNESS 2.	1 990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2004 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2005	11 990
NEED FOR SPEED HP 2 CLASSIC	3 990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	3 990
NFS: UNDERGROUND 2	7 490
NHL 2002 CLASSIC	3 990
NHL 2003	3 990
NHL 2004 CLASSIC	3 990
NHL 2005	11 990
NHL 2006	11 990
AKCIÓS PACIFIC FIGHTERS	3 990
POOL PARADISE	1 990
PRO EVOLUTION SOCCER 3	3 990
PRO EVOLUTION SOCCER 4	9 990
RALLY TROPHY	1 990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	1 990
RICHARD BURNS RALLY	3 990
SCREAMER 4X4	990
SILENT HUNTER 2.	1 990
SILENT HUNTER 3.	9 990
SNOW BOARDING 2004.	2 990
STAR WARS: EP. I. RACER	3 990
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3 990
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3 990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3 990
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	990
THE ITALIAN JOB	990
TIGER WOODS 2003 CLASSIC	3 990
TIGER WOODS 2004 CLASSIC	3 990
TIGER WOODS 2005	11 990
AKCIÓS TOCA RACE DRIVER / BESTR S.	1 990
AKCIÓS TOCA RACE DRIVER 2	2 490
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	6 990
TOP SPIN	3 990
TOTAL CLUB MANAGER 2003	3 990
TOTAL CLUB MANAGER 2004	3 990
TOTAL CLUB MANAGER 2005	11 990
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2005	11 990
ULTIMATE DESTRUCTION DERBY	990
UNREAL TOURNAMENT 2004	3 990
V-RALLY 3	3 990
WINGS OF WAR	1 990
WORLD CH. SNOOKER 03	1 990
WORLD CH. SNOOKER 2004	3 990
WORLD SNOOKER CH.	10 990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

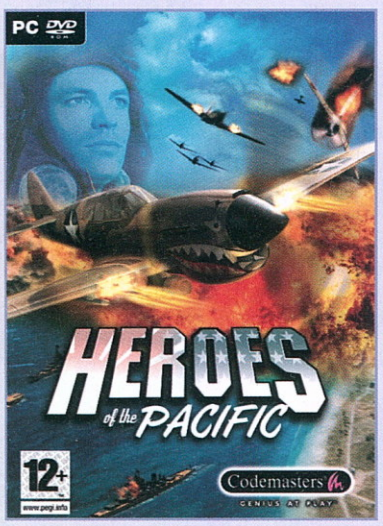
BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

HEROES OF THE PACIFIC

A nagy játékkohóban ismét egy remekmű látott napvilágot, és mondom azt, hogy remekmű, annak ellenére, hogy egy újabb konzolos átirattal lettek gazdagabbak a PC tulajdonosok. Most a II. világháború csendes-óceáni ütközeteiben vehetünk részt, de a haditengerészet légierejének kötelékében - korhű repülőkkel, valós helyszíneken, az egykori nagy összecsapásokat újrajátszva. Kóstoljatok bele, hogy miben vettek részt az akkori pilóták!

- **CD Link: Háttérképek**
- **Fejlesztő: IR Gurus**
- **Kiadó: Codemasters**
- **Megjelenés: 2005-Szeptember-25**
- **Kategória: Szimulátor**
- **Honlap: www.heroesofthepacific.com**



1941. december 7., reggel 7. 45. Pearl Harbor, az amerikai hadiflotta kikötője a Csendes-óceánon. Ebben az időpontban, kezdődik a Heroes of the Pacific története, melyben egy fiatal vadászpilóta történetét követhetjük végig, a II. világháború csendes-óceáni területén lezajlott harcok során. Mint az manapság

egyre inkább szokássá válik, most is elsősorban konzolokra íródott meg a játék, és ebből készült el a PC-s verzió. Ami legszembetűnőbb a PC-s játékokhoz képest, a menürendszer egyszerűsége, és a beállítható paraméterek szűkössége. Ami itt legjobban tetszett, az a mindössze 12 gomb, melyeknek a funkcióját meg kell tanulni, és ebben már benne vannak az irányító-, és a tűzgombok is. Az egyetlen dolog, amit hiányoltam, az a körbenézés lehetőségének teljes hiánya, valamint az, hogy a joystickem gázkarjáról egyszerűen nem vett tudomást a program. Az irányítás egyszerűségének ellenére még a leggyakorlottabb pilótának is célszerű a játékban lévő oktató kurzust végigjárni, mivel egyrészt a gépek viselkedését nem árt kitapasztalni, másrészt a zuhanóbombázás és a torpedóvetés nem is olyan egyszerű dolog, mint amilyennek gondolnánk, főleg ha még közben lőnek is ránk. A sikeres pilótavizsga letétele után (persze ez nem feltétel) már bele is vághatunk az igazi harcokba. Szándékosan nem légi csatákat írtam, mert szerintem egy romboló megtorpedózása nem igazán légi harc. Az igazi ütközetekbe négy ponton léphetünk be. Az alap természetesen a kampány, melynek összesen harminchat pályáját lehet végigjárni, de a már végigjátszott küldetések helyszínein ismételten harcba bocsátkozhatunk az Instant Action és a Missions menüpontok alatt. Találunk még ezen kívül egy Historical nevű lehetőséget is, amelyben öt nagy történelmi összecsapást játszhatunk újra a II. világháború csendes-óceáni hadszínterén.

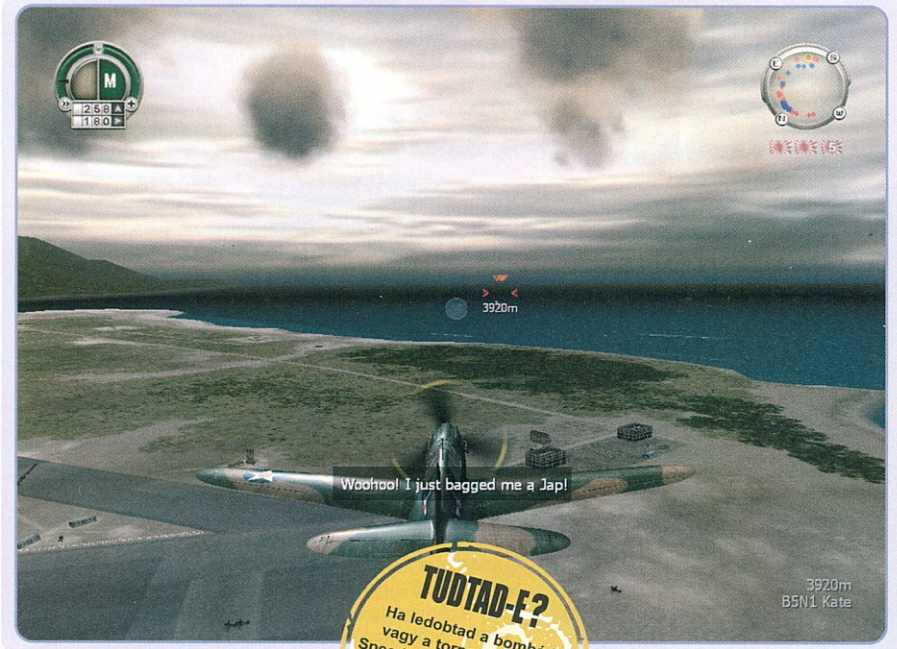
TUDTAD-E?
A japán gépek jóval lassabbak az amerikai gépeknél, így ha üldözőbe veszel egy gépet, minimum a felére vedd vissza a sebességed.

Minden küldetés előtt, bármelyik módon is érjük el, kiválaszthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton játsszuk végig. Négy fokozat közül választhatunk, és közöttük a különbség csak abban rejlik, hogy a kapott találatoktól mennyire sérül a gépünk, illetve nekünk mennyi lövedéket kell belepumpálni az ellenségbe, mire leesik. Az alap „Rookie" fokozaton gyakorlatilag sérthetetlen a gépünk, és az ellenséget egy jól irányzott rövid sorozattal lángcsóvává tudjuk varázsolni, a legnehezebb fokozatot választva ez az arány pont megfordul.

A feladat megkezdése előtt, eldönthetjük még, hogy Arcade vagy Professional módban akarunk repülni. Nos, ez egy igen érdekes része a beállításoknak. Mindenki azt gondolja elsőre, hogy az Arcade módban gyerekjáték a repülés, de ez itt nem így sikerült. Egy biztos, nekem Professional módban könnyebb volt a gépeket irányítani, ugyanis az oldalkormány-mozdulatokra a gép vízszintesen (a csűrőlapátok forgatása) míg Arcade módban a tengelye körül fordult ugyanerre a kormánymozdulatra. Az is igaz viszont, hogy egy forduló befejezése után az Arcade módban, ha elengedjük a botkormányt, a gép alaphelyzetbe hozza magát, míg Professional módban nem. Szerintem mindenki döntse el maga, neki hogy a könnyebb, de célra tartani Professional módban egyszerűbb. Menet közben egyébként összesen négy különböző nézőpontban repülhetünk. Az alap, amikor kissé felülről hátulról látjuk a repülőnket, ránagyíthatunk a célra, vagy beülhetünk a fülkébe (műszerfal nincs) és nézhetjük a gépünket úgy, hogy

Egy kis történelmi adalék

A támadásra 1940. december 7-én 7.55-kor - teljesen váratlanul - került sor. A támaszponttól 250 mérföldre állomásozó japán repülőgép-hordozókról a hajnali órákban - két hullámban -353 repülőgép indult támadásra Pearl Harbor ellen.
A rajtaütés eredményeként a kikötőben állomásozó hajók közül öt amerikai csatahajó elsüllyedt, három megrongálódott, továbbá megsemmisült öt cirkáló, négy romboló és közel kétszáz repülőgép.
A támadás nagy emberveszteségekkel is járt: a rajtaütés során elesett 2403 amerikai tengerészgyalogos, pilóta és szárazföldi katona illetve polgári személy, valamint megsebesült további 1178 fő. A támadás eredményeként az amerikai hajóhad jó időre harcképtelenné vált, hiszen a távollévő (éppen gyakorlatozó) két repülőgép-hordozón kívül nehezebb egységei nem maradtak.
A japán haditerv sikerében közrejátszott, hogy rendkívül vakmerő és kockázatos volt, hiszen a japán flotta legnagyobb részét erre a támadásra összpontosították, amelyhez több mint 200 mérföldet úgy kellett megtennie az egységeknek, hogy a több órán át tartó út során az amerikaiak bármikor felfedezhették volna őket. Abban, hogy ez nem következett be viszont két ok is szerepet játszott: egyrészt az amerikai felderítés vészesen hanyagnak bizonyult ebben az ügyben, másrészt a japánok technikailag a legapróbb részletekig kidolgozták a támadás tervét. S ennek köszönhetően alig két óra alatt (harminc repülőgép elvesztése árán) a japánok megszerezték a csendes-óceáni tengeri fölényt.



TUDTAD-E?
Ha ledobtad a bombád vagy a torpedód, „War Speed"-et használva iszkolj el manőverezéssel a megtámadott hajó közeléből, mert alaposan megszórnak.

látszódjon a célpont, függetlenül attól, hogy tőlünk milyen irányban van. Ez ugyan nem helyettesíti a körbetekintést, de a semminél több. Tehát műszerfal nincs, úgyhogy ne is keressétek a műhorizontot meg a fordulatszámmérőt, mindössze a képernyő bal felső sarkában van egy kerek valami, ahonnan leolvasható, hogy mekkora a sebesség, a magasság, mennyi másodlagos fegyver (torpedó vagy bomba) áll rendelkezésünkre, és milyen a gép műszaki állapota. A jobb felső sarokban egy kis kerek radaron látjuk különböző színnel jelölve a területen lévő egységeket, és a képernyő jobb alsó szélére kiírja a program az éppen kijelölt célpont nevét, típusát és a távolságát.

A feladatok teljesítése után a gép pontozza az elért teljesítményünket, egyrészt a ráfordított idő, másrészt a megsemmisített ellenséges hajók és repülők mennyisége alapján. A megszerzett pontokat újabb típusú repülő használatára válthatjuk be, vagy a műhelyben tuningolhatunk kicsit a jelenlegi gépünkön. Ez a fegyver lecserélésére és a páncélzat erősítésére szoríthatkozik. Ha a kezdeti beállításokat elvégeztük, nem marad más hátra, mint belevágni a küldetésekbe. Induláskor az irányító közli az elsődleges és a másodlagos feladatot. Ha lezuhanunk vagy lelőnek, kezdhetjük elölről a feladatot, vagy a közben elért utolsó úgynevezett „Checkpoint"-tól. Említettem az Instant Action és a Missions menüpontokat. Ezekben azok közül a helyszínek közül válogathatunk, amelyeken már végrehajtottuk a feladatsort a kampányban. Van viszont még egy része, talán a legszórakoztatóbb része a játéknak, a Multiplayer mód. Itt összesen nyolc játékos lehet a levegőben, tetszőlegesen beállítva, hogy ebből mennyi a gépi ellenfél és mennyi az ember. Játszhatunk ilyen módon hálózatban és természetesen az interneten. A többjátékos módot választva először is el kell döntenünk, hogy a rendelkezésre álló öt különböző játék közül milyet indítunk. Ezek sorban a Dogfight, amelynek a lényege, hogy mindenki lő mindenkire, és a megadott idő, vagy pontlimit elérése után a gép értékeli a játékosokat. A következő a Team Dogfight, mely ugyanez, csak két csapat játszik egymás ellen. A Capture the Flag-ben meg kell szerezni az ellenség zászlóját, úgy, hogy minél közelebb kell egy anyahajó fedélzete fölött elrepülni, miközben az teljes tűzerejével lő ránk, majd a zászlóval el kell jutni a saját anyahajónk fölé. A Fox and Hounds hasonlít a Dogfight-ra, azzal a különbséggel, hogy itt mindenki egy valakire vadászik, és a gép véletlenszerűen jelöli ki és váltogatja, hogy éppen ki a célpont. Végül a Scratch One Flat-Top célja az ellenség anyahajójának megsemmisítése zuhanó bombával vagy torpedóval. Kiegészítésként még annyit ide, hogy minden játékmódban van egy úgynevezett Pick-ups ki-be kapcsolási lehetőség, ami annyit tesz, hogy ha be van kapcsolva, akkor időről-időre megjelennek a légtérben léggömbök, amiket kilőve különféle bónuszokat lehet felszedni, így például javítás, megafegyver, szuper sebesség és egyéb ilyen nyalánkságok.

A helyem nagyon elfogyott, de még egy szót sem ejtettem a játék grafikájáról és a hangokról. Nos egy biztos, nem Far-Cry színvonalú a látvány, értem ez alatt főleg a szárazföldön és a vízen megjelenő dolgokat, viszont ami a levegőben mozog, és ott történik, az nagyon ott van a szeren. A felhők, a repülők kidolgozása, a sérült repülők füstje, a robbanások, a felrobbant repülők darabjai amint szétrepülnek, mind olyan, amilyennek lennie kell. A hangokról ugyanezeket mondhatom el, semmi fölösleg, semmi idegesítő aláfestő zene, csak a gép, és a fegyverek hangja, a lövedékek kopogása a páncélon, a mellettünk elhúzó másik gép motorhangja, a találatot kapott hajók vészvijjogása, és mindeközben folyamatosan a társaink fecsegése az éterben. Mindezt persze nem adják olcsón, hiszen a gépigényen is látszik, hogy kell azért vas a cucc alá, ráadásul még kényes is a videokártyára, de végül is valamit valamiért. Megy persze a játék a minimum konfiguráción is, de akkor elég sok látványbeli élmény kimarad, amit pedig nem véletlenül gyúrtak bele a fejlesztők.

TUDTAD-E?
A rombolók ellen a gépipuskatűz hatástalan, viszont a bombavetést és a torpedózást alaposan gyakorold be a gyakorló pályákon, mert nagyon pontosan kell célozni.

Clemi

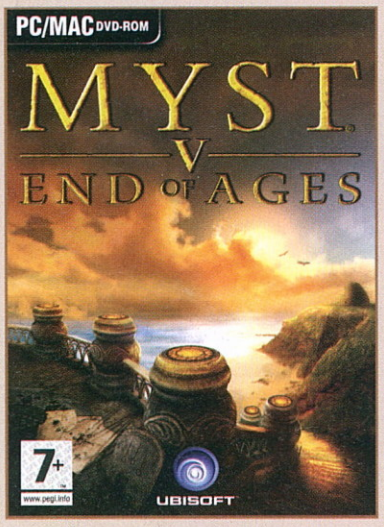
A repülhető gépek

	Modell neve	Végsebesség	Fegyverzet	Maximális repülési magasság	Hatótávolság
	P-40 Warhawk	350 mph	6x12,7 mm	31,000 ft	750 mérföld
	Wildcat F-4F	318 mph	6x12,7 mm	39,400 ft	770 mérföld
	F4U Corsair	446 mph	6x12,7 mm	41,500 ft	1,560 mérföld
	Dauntless	225 mph	2x12,7 mm 2x7,62 mm	25,200 ft	773 mérföld
	Devastator	206 mph	1xMK XIII torpedo	19,700 ft	435 mérföld
	P-38D Lightning	390 mph	1x20 mm 4x7,62 mm	40,000 ft	900 mérföld

MYST V: END OF AGES

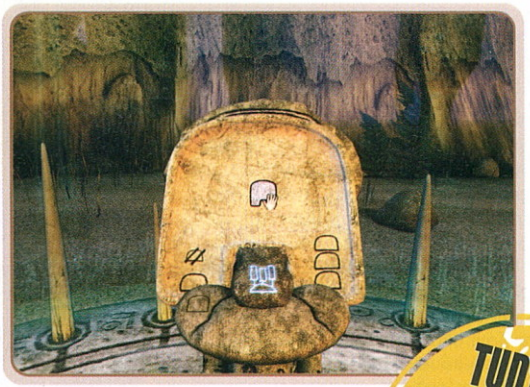
Mi a mai dátum? Te jó ég, még csak 2005 utolsó negyedében vagyunk, de ez senkinek sem szúrja a szemét, mert mindenki másra figyel. Várjuk a F.E.A.R.-t, a Quake IV-et, mindenki a Fahrenheittel játszik, közeleg az új konzolgeneráció debütálása, lassan a Call Of Duty 2 is megérkezik, úgyhogy a normál érzékszervekkel megáldott hétköznapi ember csak kapkodja a fejét. Egy kicsit le kéne lassítanunk, hogy eltekintve az év végi akciócsodáktól odafigyelhessünk a kalandjátékok legnagyobb sorozatának - elvileg - befejező részére, a Myst V: End Of Ages-re.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő:** Cyan Worlds
- **Kiadó:** Ubisoft
- **Megjelenés:** 2005-Szeptember-23
- **Kategória:** Kaland
- **Honlap:** www.mystvgame.com



Nyolc nap híján egy teljes év telt el a Myst IV: Revelation megjelenése óta. Akkor újra átélhettük egy klasszikus Myst játék varázsát a kiváló fejtörők, a gyönyörű előre renderelt képek, a kidolgozott karakterek, és a verhetetlen hangulati elemek által. Most eljött az End Of Ages ideje, amit az előző epizóddal ellentétben az eredeti csapat, a Cyan Worlds készített.
Jó néhány változtatás történt, a legfontosabb talán az, hogy átmentünk realtime 3D grafikába, tehát nincs többé gyönyörűen megrajzolt háttér, cserébe kaptunk azonban helyenként lélegzetelállító külcsínt, és teljes mozgásszabadságot.

Természetesen nem muszáj valós időben a W,S,A,D gombokkal irányítani a karakterünket, mert a kedves fejlesztők beépítettek ezen kívül még két kontrollmódot. Az első az ortodox Myst rajongóknak készült, pont úgy kell ugrálgatni a képek között, mint ahogyan az első részben is történt. A második alternatív módozat a kettő keveréke: kattintásokkal közlekedünk, szabadon körbenézhetünk, satöbbi. Mindenki megtalálja a neki kézenfekvő irányítási procedúrát, és bele is csobbanhat a játék nyújtotta élvezetek közepébe!



TUDTAD-E?
Az igazi Myst rajongók az End Of Ages gyűjtői változatát veszik meg. Ebben egy DVD-n a játékot magát találják meg, emellett helyet foglal egy 152 oldalas könyvecske, valamint egy bónusz DVD making of-fal, trailerekkel, és a teljes soundtrack is bepréselte magát a pakkba.

K'Veer

Ne is vesztegessük az időt és a limitált karakterszámot, kezdjük is el.
Figyelmesen nézzük/hallgassuk meg az intrót, amelyben Atrus elmeséli, hogy eddig mi történt, és bizony előrajzolja a sötét jövőt is. Erősen figyeljünk a mondandóra, mert elejt néhány olyan megjegyzést is, amit a későbbi kalandjaink során még felhasználhatunk a továbbjutáshoz.
Ahogy vége a mozinak, egyből K'Veer-ben találjuk magunkat. Akik nem ismerik még a Myst szériát kívülről-belülről, azok nem tudhatják, hogy itt raboskodott Atrus annak idején. Amíg ebben a teremben töltjük az időnket, nézzük meg, hogy a három lehetőség közül melyik irányítási rendszer fekszik nekünk a legjobban. Akármelyiket is választjuk, nem érhet minket semmi hátrány, rendesen ki lett találva a rendszer.
Akkor el is indulhatunk, mert már mindenki megszokta az alapmozdulatokat. A közelben látható asztalon fekszik a Myst címmel ellátott könyvecske, ezt felvehetjük, megnézhetjük, azonban semmi mást nem csinálhatunk vele, mivel bőrszíjakkal rögzítve van a borítója. Nincs más hátra, mint előre: a helyiségből kivezető ajtók közül az egyiknek jobb oldalon van egy kilincse is. Elsőre könnyű átsiklani felette, mert kicsit beleolvad a háttérbe, de ha keressük, akkor megtaláljuk! Ebbe az irányba induljunk el.
Ahogy kiérünk a teremből, forduljunk balra, és sétáljunk kényelmesen a lépcsők felé. Menjünk le, egészen addig, míg nem találkozunk egy kék tűzgömbbel. Itt megkaparinthatjuk a naplónkat, melybe kedvünk szerint akármikor bejegyzéseket firkálhatunk, a fényképezőgépünket, mellyel fotózhatunk (mindegyik kép egy-egy mentésnek felel meg), valamint jegyzeteket is írhatunk hozzájuk, hogy éppen mire készültünk a fotó lekapása előtt.
Haladjunk tovább, egyenesen az orrunk után, így egy lépcsősor aljába lyukadunk ki, előttünk pedig egy szépséges csatlakozó-buborék található. Mászszunk csak be a fura szerkezetbe, mire az villanásszerűen különböző világokból, különböző képeket tükröz a belső felén. Középen található a tábla, körülötte négy darab zármechanizmus. Akik úgy gondolják, hogy a középen raboskodó jószág megszerzése lesz a legfőbb feladatunk, azoknak igaza van, ám addig még hosszú utat kell bejárnunk. Érintsük meg a táblát, majd hagyjuk el a buborékot.
Ahogy kiérünk, a hátunk mögött becsatlakozik Yeesha ebbe a világba. Innen is láthatjuk, hogy bizony jó sok idő eltelt a negyedik rész óta: akkor még kislány volt Atrus legkisebb gyermeke, mostanra viszont már egy megfáradt, megtört nő lett belőle. Nagyon figyeljünk a mondandójára, rendkívül fontos.
Azt az apró tényt mindenképp jegyezzük meg, hogy ő nem akarja a táblát, miután kiszabadítottuk a zárak közül. Ez a végjáték során nagyon fontos lesz!
Ahogy Yeesha utunkra enged, egyből átcsatlakozunk a következő világba!

Cleft, az Akna és Direbo

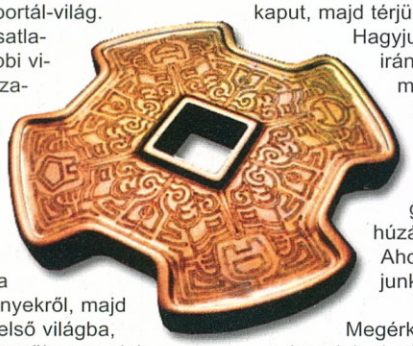
Akik végigjátszották az URU-t, azok már látták ezt a helyszínt, most ismét el-

látogatunk ide. Ahogy megérkezünk, Esher, egy D'ni fogad minket. Vele még rengetegszer fogunk találkozni, figyeljünk erre az első monológra, sok hasznos infómorzsát csipegethetünk fel. Annyit már az elején leszűrhetünk, hogy ez a férfi Yeeshát nem igazán szereti, talán egy kicsit öntelt, de azért megpróbálja egyengetni az utunkat. Ahogy haladunk a különböző világok egyes pontjain, ő időről időre feltűnik majd, és hasznos tippeket ad a továbbjutáshoz, valamint mesél a régi időkről is. A stílusát nem kell szeretni, ő egy igen furcsa, összetett karakter, akinek az igazi személyisége csak a játék végén fog

előbukkanni, akkor sem száz százalékosan, nekünk kell majd összerakni a fejünkben kialakult képecskéket róla egy egésszé.

Ahogy elmegy Esher, szabadon mozoghatunk. Nézzünk szét (a sorozat rajongóinak szembetűnő lehet a Rivenben látott kőtőr), figyeljük meg a köveken lévő rajzokat, próbáljuk meg megfejteni jelentésüket. Ez nem feladvány, csupán érdekesség. Van egy kőtömb, amelybe nincs vésve semmi. Menjünk mögé, és egy lyukat találunk. Ereszkedjünk le.
Ez a járat elvezet minket az első pihenőrészhez, ahol semmi különösebb dolgunk nincs, így szabadon mehetünk tovább, egészen a túlsó végéig. Itt egy ládát találunk, amelyen egy lámpás üldögél. Emellett van Yeesha első naplója! Vegyük fel, hallgassuk meg, ahogyan a nő hangja felolvassa nekünk a benne leírtakat. Összesen tizenkét naplót találhatunk ebben a világban, mindegyik nagy segítséget nyújt a történtek megértésében, valamint abban, hogy mit is érez most Yeesha. Ha egyszer felveszünk egyet, onnantól azt akármikor megnézhetjük, ha éppenséggel kíváncsiak leszünk valamire belőle. (Vagy az információ szükséges lesz a továbbjutáshoz, mert ugye ez is megtörténik majd.)
Jelenlegi pozíciónktól jobbra láthatunk egy sárgás lámpát, mely mellett egy újabb elolvasandó Yeesha-feljegyzés található. Haladjunk tovább, egészen addig, míg nyílást nem látunk az alagút falán. Térjünk be a helyiségbe, és keressük meg a nagy,

gömbszerű szerkezetet. Ez egy felvételt tárol a nőről, amit a kék gomb megnyomásával azonnal lejátszhatunk! Szétnézhetünk a teremben, de túl sok tennivalónk talán mégsem lesz itt. Kivéve egyet: láthatunk egy csatlakozó-könyvet, mely közvetlenül Direbóba vezet.
Ez tulajdonképpen egy portál-világ. A központi hely, innen csatlakozhatunk az összes többi világba is, ide fogunk visszatérni minden egyes teljesített feladat után. Használjuk a könyvet, irány Direbo.



Megérkezésünket ismét egy Esher beszéddel ünnepelhetjük! Mesél nekünk a palatáblákról, a Bahrókról, és az emelvényekről, majd rögtön elküld minket az első világba, Taghirába. Ezt még ne tegyük meg, dolgunk van még. Ahogy vége a monológnak, nyissuk ki mindkét híd kapuját. Át még nem mehetünk a következő szigetekre, ugyanis a túloldalon is van egy-egy zárszerkezet.

Itt már nincs több dolgunk, csatlakozzunk vissza a hálóhelyiségbe. Itt az egyik kis heverőn újabb naplót találhatunk. Hagyjuk el a szobát, induljunk tovább, túl a ládán, míg nem egy újabb nyílásba nem ütközünk a jobb oldalon. Egy hatalmas terembe érünk, jobbra egy törött nyitószerkezetes ajtó, úgyhogy irány a másik oldal. Megjelenik Esher, hallgassuk végig. Kapjuk fel a negyedik

Yeesha naplót, majd hagyjuk el a helyiséget a működő kapun keresztül. Vágjunk át az alagúton, amelynek a végén található a Nagy Akna.

TUDTAD-E?

A játékban szereplő feladványokat gyengédebbre szerették volna faragni a fejlesztők, ennek az lett az eredménye, hogy elképesztően könnyű feladatokkal szembesülünk, a korábbi részek fejtörőihez képest.

Induljunk el jobbra, és Esher újfent beszédes kedvébe kerül. Yeesha üknagyanyjáról, Ti'anáról beszél, valamint egy másik Direbóba vezető csatlakozókönyvről. A monológ után menjünk fel a lépcsőkön, húzzuk meg a kart, ezután várjunk, míg megérkezik a lift. Szálljunk be, és élvezzük a kilátást a levezető úton.

Szálljunk ki a végén, induljunk el balra, majd térjünk be a következő hálóhelyiségbe. Újabb naplót találunk, érdekes információkkal tarkítva, valamint itt van a következő csatlakozó-könyv is. Használjuk, hogy eljussunk Direbóba, ott nyissuk ki a két hídkaput, majd térjünk vissza a hálóterembe. Hagyjuk el ezt a helyiséget is, irány balra. Hamarosan megérkezünk a következő lifthez, amelynek az irányítókarja mellett megtalálhatjuk a hatodik naplót. Olvassuk/hallgassuk, majd a kar meghúzásával hívjuk a felvonót. Ahogy megérkezik, száguldjunk le a legalsó szintre.

Megérkezésünket követően hagyjuk el a liftet, menjünk le a balra található vörös szőnyeges lépcsőkön, és hallgassuk végig a következő Esher-monológot. Mesél nekünk az aknáról, a szellőztetőrendszerről, valamint a megemelendő padlóról.
Induljunk tovább, balra található beugróba térjünk be, kövessük a Bahrót a legalsó szintre, egészen addig, amíg el nem érünk a kék gombbal díszített gépezetig (itt a hetedik napló, ez a legfontosabb!). Ez a padlóemelő procedúra első eleme, még ne nyomjuk meg, mert időre megy majd a játék. Jobbra vagy balra hagyjuk el a levezető lépcsőkön keresztül a kis szobát, a hatalmas terem túlsó oldalán ugyanilyen lépcsők vannak, sétа arra (középen piros gomb, ez fontos). Ha felmegyünk, megtaláljuk a sárga gombbal díszített gépezetet. Most már képben vagyunk: nyomjuk meg a tetején lévő gombot, ezután sietve térjünk vissza a kékgombos gépig, azt is nyomjuk meg, végül menjünk vissza a lenti terem közepénél található vörös kiálló hengerhez. Erre nyomást gyakorlunk, és már emelkedik is a padló.

Mikor felérünk a csúcsra, már elérhető válik az az oldal, amely eddig elérhetetlen volt. Menjünk be az ott található helyiségbe, szedjük fel Yeesha nyolcadik naplóját. A gépezeten található kart húzzuk a bal oldalra, így a kettőből az egyik szellőztető-ventilátor már működésbe is lépett!

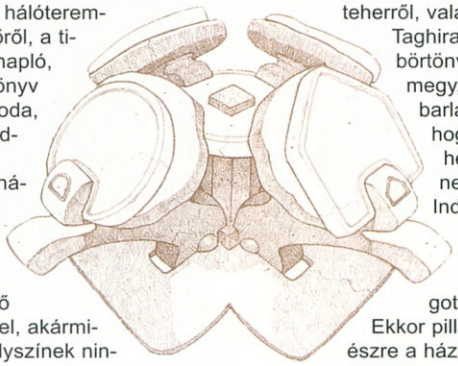
Balra fordulva, arra továbbindulva a következő helyiségben a gömbszerű gépezetben újabb felvételt nézhetünk meg Yeesháról, valamint újabb csatlakozó-könyvet találhatunk Direbóba. Menjünk is át a portál-világba, nyissuk ki a hidak kapuit, majd térjünk vissza a hálóterembe.

Palatábla, rajziskola

Rengetegszer említettem, hogy vegyük magunkhoz a táblát, rajzoljunk rá, dobjuk el, és ehhez hasonlók. Ahogy az kiderül majd, a Bahrókat a táblák irányítják, ezek segítségével tudunk nekik néhány instrukciót adni. Mivel közös nyelvet csak kevesen beszélnek ezekkel a misztikus lényekkel, ezért nekünk a rajzokon keresztüli kommunikáció marad végső megoldásként.
A táblának három elkülönülő része van. Az első és legnagyobb teret elfoglaló porció maga a rajzfelület. Ide karcoljuk bele a különféle szimbólumokat, amelyek utasíthatják a Bahrókat a tábla hordozására, vagy a világonként különböző speciális képességük gyakorlására.
A második rész a bal alsó sarokban található két ikon területe. A felső jel (két vonallal áthúzva) akkor használandó, mikor elrontunk egy rajzot és törölni kívánjuk a rajzfelületet, az alatta lévő pedig mindaddig üres marad, amíg fel nem fedezzük az adott világra jellemző speciális Bahro varázslat szimbólumát. Ahogy megtaláljuk a jelet, lerajzoljuk, majd ha ezt helyesen tettük, elfoglalja az addig üres ikon helyét. Ez arra jó, hogy ha nem akarjuk mindig lerajzolni ugyanazt, csak rányomunk erre, mire ő maga bekarcolja nekünk a kívánt képet.
A harmadik része a táblának a jobb alsó sarokban foglal helyet. Ez nagyjából ugyanaz, mint a bal oldalon lévő társa, csak itt nem a speciális varázslatok, hanem a különböző emelvények szimbólumait tárolja a pala.
Ne feledkezzünk meg, hogy a Bahro varázslatok nem csak a látványosságra építenek, hanem nélkülözhetetlenek a továbbjutáshoz. Az, hogy mikor, hol kell őket alkalmazni, némi logikát bevetve hamar nyilvánvalóvá válik.

Miután a fentiekkel megvagyunk, sétáljunk vissza az emelkedő padló közepén található gombhoz, nyomjuk meg, és élvezzük az utat lefele. Ne kényelmesedjünk el, mert ismét fel kell küldeni a platformot, ám ezúttal nem fogunk vele menni. Készüljünk fel, indítsunk mondjuk a kék géppel, ezt követően sprint a sárgához, végül nyomás a padló közepén lévő piros gombra, végül futás vissza valamelyik lépcsőhöz, itt megvárhatjuk, amíg megemelkedik a kör alakú platform. Ez a szint-differenciálódás feltárja nekünk az alant található gépparkot. Másszunk le a frissen elérhetővé vált létrán, majd középről markoljuk fel Yeesha kilencedik naplóját. Nézzünk körbe, keressük meg azt a falat, amelyiken nincs létra. Arra kell menni, ugyanis ott egy alagút, ami a második szellőzővezérlőhöz vezet. Fordítsuk el a kallantyút, így beindul a következő ventilátor is. Minden egyben van, már csak az utolsó hálótermet kell megtalálnunk, hogy Direbóban kinyithassuk az utolsó hídkapukat is.

Sétáljunk az alagútban, másszunk fel a létrán, forduljunk balra, végül a zárt ajtó tövében porosodó tizedik naplót is vegyük magunkhoz. Nyissuk ki a nagy kaput, mely visszavisz minket a Nagy Aknába. Ez tehát nem a helyes irány. Forduljunk sarkon, ballagjunk át a másik ajtóhoz. Ha ezen átkelünk, jobbra lesz Yeesha tizenegyedik naplója, balra pedig a továbbjutást jelképező nyílászáró. Tehát irány a bal oldali kapu, ez vezet az utolsó hálóterembe. Újabb felvétel a nőről, a tizenkettedik - utolsó - napló, valamint csatlakozó-könyv Direbóba. Menjünk is oda, nyissuk ki az utolsó hídkapukat, és vegyünk könnyes búcsút az aknától, többet oda már nem megyünk vissza.



Itt és most a portál-világban négy különböző világba látogathatunk el, akármilyen sorrendben. A helyszínek nincsenek különösebb kapcsolatban egymással, így nem akadhatunk el csak azért, mert az egyik előző helyszínen kihagytunk valamit. Mindegyik sziget meg van számozva (D'ni számokkal természetesen), és mi sorrendben fogunk haladni, mint a szorgalmas, jó diákok.

Az első célállomásunk Taghira. Ezt könnyen megtalálhatjuk, a csatlakozó-buborékban egy házikó alakú palatábla díszeleg a központi emelvényen, nem téveszthetjük el. Másszunk be, vegyük magunkhoz a táblát. (Ezek használatáról a keretes írásban térek ki bővebben.)

Most, hogy kezünkben a pala, közelebbről is megvizsgálhatjuk az emelvényt. A táblácska helyén most az őt jelképező szimbólum izzik, alatta megtalálhatjuk Direbo jelképét (dombocska három fával), de ez nincs fénybe borulva, ez azt jelenti, hogy nem csatlakozhatunk oda, ahol jelenleg vagyunk. Balra megtalálható a palatábla formáját utánzó kisebb, szintén fényes szimbólum, ami az jelenti, hogy Taghirába szabad az utunk! Nosza, útra fel!

Taghira

Megérkeztünk a havas-jeges Taghira világába. Egy rossz szót sem szólhatunk, ugyanis ez egy gyönyörű jégvilág.
Ahogy kilépünk a csatlakozó-buborékból, a jó öreg Esher ismét bevállal egy monológot. Beszél nekünk a palatábla által képzett teherről, valamint arról, hogy Taghira annak idején egy börtönvilág volt. Ahogy elmegy, és körbenézünk a barlangban, rájövünk, hogy ez tényleg így lehet, mivel nincs kiút innen.
Induljunk el a napfény irányába, de álljunk meg rögtön, ahogy jégrepedésszerű hangot hallunk a lábunk alól. Ekkor pillantsunk le, és vegyük észre a házikóformájú szimbólumot! Sétáljunk vissza a buborékba, vegyük fel a palatáblát, végül álljunk vissza ugyanerre a pontra. Tegyük le a terhet, és sétáljunk vissza pár lépést. Észrevehetjük, hogy a padlón hatalmas repedés keletkezett, erre becsatlakozik egy Bahro, és visszahelyezi a táblát az emelvényre. Legyünk udvariatlanok: ismét vegyük magunkhoz a palát, ezt követően állunk rá a repedésre. Ezt a súlyt bár nem bírja ki a jég, így beszakad. Az alagúton keresztül jussunk ki a szabad ég alá, a csodálatos hófödte térre. Ha felnézünk, körülbelül magunkkal szemben, a falon láthatunk egy fényes szimbólumot. Vegyük kézbe a táblát, és karcoljuk fel rá a fent látható jelképet, majd dobjuk el, ezután távolodjunk el tőle. Jön a Bahro, aki a rajzunk alapján végrehajtja a Taghirára jellemző speciális varázslatukat, a gőzteremtést. Felvehetjük a palát, de vele nem tudunk felmászni a szemben lévő létrán, így hagyjuk, hogy visszavigyék a buborékhoz.
Mi másszuk meg a hágcsót, és vessünk egy pillantást az itt található emelvényre.

TUDTAD-E?

A Myst ötödik részét ismét az a Cyan készítette el, aki elkezdte a sorozat pátyolgatását. Ahol kezdődött, ott is fejeződik be a saga.

Magasan vagyok?

Az embernek általában bedugul a füle repülőgépeken, magas hegyeket körülölelő szerpentineken, vagy minden egyéb olyan helyen, ami jóval magasabbra visz minket, mint a jó öreg tengerszint. De most a harmadikon ülök, ez barátok közt is 12-15 méter tengerszint feletti magasság lehet, a fülem mégis bedugult.
Megvan, az új Myst zenéje okozta ezt a kis kellemetlenséget! A negyedik részhez Jack Wall komponált 104 percnyi muzsikát, amelynek olyan hangulata van, hogy a mai napig előveszem néha a soundtrack-et. Ehhez képest az End Of Ages zenei aláfestése csak elhaló duruzsolás. Egy szóval sem állítom, hogy rossz, mindössze a Revelation olyan magasra tette a lécet, hogy ezek a friss, Tim Larkin által komponált dallamok borzasztó erőtlenek hozzá képest. Lehet, hogy tényleg magasan vagyok, és még képzelgek is?

Másoljuk le egy papírra az itt látható, horgonyra emlékeztető jelet, majd nyomjuk meg a palatáblára emlékeztető fényes formát, ez visszavisz minket a kezdőhelyre. Kapjuk kézbe a táblát, karcoljuk bele az előbb lemásolt jelet, dobjuk el, végül nézzük, hogy a Bahro elvégzi a dolgát. Essünk le a lyukon, ki az alagútból, fel a létrán, oda az emelvényhez. Mit látunk? A Bahro odavitte a táblát, ahova a rajzunk alapján szerettük volna!

Kapjuk fel a palát, majd induljunk el az új irányba. Cammogjunk át a hídon, sétáljunk egészen addig, míg el nem érünk a kis falvacskába. A főtérszerűség hátsó végében újabb kis emelvényt találunk, ismét újabb szimbólummal gazdagítva repertoárunkat. Nosza, karcoljuk fel a táblára, dobjuk el, távolodjunk el tőle, és hagyjuk, hogy a Bahro végezze a dolgát. Most láthatjuk, ahogy a hozzánk közeli emelvényre helyezi a palát, így működik ez mindig. Vegyük magunkhoz ismét a táblánkat, majd induljunk el a kunyhó felé. Esher megjelenik, ezután igen, újfent monológba kezd. Mesél nekünk a taghirai rabokról, a létezésükről filozofál, majd mély gondolataiba süllyed. Ahogy befejezi a beszédét, térjünk be a házikóba. Nincs különösebb dolgunk itt bent, csak meg kell szemlélnünk a falon található térképet. Ez jelen pillanatban még nem sokat mond, de nemsokára kitisztul a helyzet, ígérem.

Menjünk ki a házból, le a lépcsőn, kerüljük meg az építményt a bal oldala felé, sétáljunk erre. Észreveszünk földbe futó csöveket, a talapzatuknál három piros csavaros kallantyúval. Ha átnézünk innen a túloldalra, ott is hasonló szerkezet található, csak ott kék csavaros fogantyúk vannak. Ezekkel még semmit nem tudunk csinálni, de nemsokára eljön ennek az ideje is.

Ballagjunk le a befagyott tóhoz. Ezen szintén nem tudunk átkelni egyelőre, de a túloldalon ott van a következő emelvény. Menjünk vissza a kunyhóhoz, hallgassuk végig Esher újabb beszédét.

Ebből rájövünk arra, hogy mit kell tennünk. A speciális szimbólum segítségével a Bahrókkal gőzt kell termeltetnünk, ez megtölti a csöveket, kiemelkednek a kék-piros csavaros fogantyúk, melyekkel irányíthatjuk a forró levegő útját a befagyott tóba, amelyben kiújul az élet, és ösvénnyé formálódik, ami segítségével átkelhetünk a vízen. Ahhoz, hogy ez így megtörténjen először itt, a faluban kell ügyködnünk. Látjuk ugyebár a sok építményt a csövekkel. Mind a hat darab rendelkezik egy fogantyúval, melyet át kell állítani balról-jobbra. Ez megnyitja a csövekben a szabad utat, így eláramlik a tóig a forró levegő.

Ha a fentiekkel elkészültünk, sétáljunk oda, ahol a csövek a talajba futnak. Kezdjük mondjuk a pirossal. Rajzoljuk fel a gőzteremtés varázslatának szimbólumát a palára, tegyük le a földre, távolodjunk el tőle, majd várjuk a csodát. A gőzzel együtt kiemelkednek a kapcsolók, amelyeket a piros oldalon így kell beállítani: első balra, második jobbra, harmadik balra. A kék oldalon a sorrend: első jobbra, második balra, harmadik balra. Ez a beállítás már elég vaskos

élőlényösvényt képez a tavon, gyorsan keljünk át rajta a túloldalra, ahol… Esher mesél nekünk a D'ni temetkezési szokásokról.

Ahogy befejezi a mondandóját, cammogjunk oda az emelvényhez, karcoljuk a palatáblába az itt látható szimbólumot, hátráljunk tőle, majd a Bahro elintézi a többit. Három szimbólum meg is van a négyből, már csak az utolsóra van szükség. Láthatjuk jobbra a csatlakozó-buborékot, ám ahogy megközelítjük, ellebeg a semmibe, elég messzire. Szerencsére még látjuk, hogy milyen jel van az ottani emelvényen. Segítségképp mellékelünk egy képet.

Erre azért van szükség, mert valamiért ezt a szimbólumot nagyon nehezen fogadja el a tábla, legtöbbször csak vakarja a fejét a Bahro, nem tudja, hogy mihez kezdjen vele. Nekem csak 10-15. próbálkozásra sikerült összehozni a megfelelő mintát, ezt láthatjátok a fenti képen. Ahogy ráharap a Bahro a szimbólumra, és elviszi a szemben lebegő emelvényre, mi visszatérhetünk a házikójellel a kezdőpozícióba, onnan pedig a frissen felfedezett helyszínre. Itt Esher egy újabb beszédet tart erről a helyről, amit ő Keepnek nevez, és, hogy egyszerre több helyen is létezik. Majd meglátjuk, mindegyik világ befejezése során ide lyukadunk ki. Tegyük a Taghirát jelképező palatáblát a helyére, így kinyithatjuk az első zárat! Felismerhetjük Direbo jelét, amit megérintve visszatérünk a portál-világba.

Sajnos a helyhiány közbeszólt, így a maradék három gyönyörű helyszín (Toldemer, Noloben és Laki'ahn), a végjáték, valamint az alternatív befejezések nem fértek bele a mostani számba, de aggodalomra semmi ok, a következő CD Games-ben megtaláljátok a játék második felének végigjátszásának is! Addig is türelem, mivel a java még csak most következik!

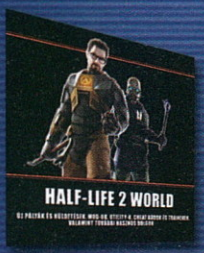
Dante

TUDTAD-E?

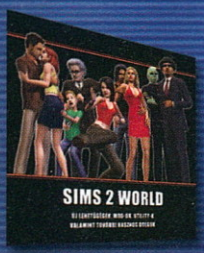
Noha a Myst új része már valósidejű grafikával készült el, mégis azt kell mondjam, néhol van olyan a megjelenítés minősége, mint az előre renderelt képeké.

THE WORLD SOROZAT

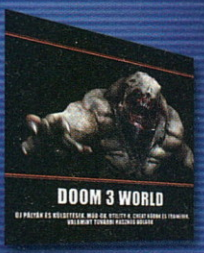
A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!



HALF-LIFE 2 WORLD



SIMS 2 WORLD



DOOM 3 WORLD

JÁTÉK MAGYARÍTÁS v3
(FRISSÍTETT DVD-S VERZIÓ!)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD UNREAL WORLD [2 CD] - HALF-LIFE WORLD [2 CD] - JÁTÉKKÉSZÍTÉS RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - MOHAA WOLRD BATTLEFIELD VIETNAM WORLD - GTA: VICE CITY WORLD

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s és DVD-s kiadványok: 1799 Ft

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE COMPUTERS
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair

RETRO géptulajdonosok figyelem!

A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

SEGÉLYVONAL

ÍRJ NEKÜNK: 1325 Bp. Pf.: 214 vagy segelyvonal@cdgames.hu
LEVELEZÉS CÍME: cdgames@cdgames.hu

VGA PROBLÉMA

Sziasztok!

Videókártyával kapcsolatban írok!
Na szóval, azzal kezdem hogy minden driver a legújabb!

Konfigom:
Alaplap: MSI K8N NEO
CPU: AMD Athlon 64 3200+ s939
Memória: 2x 512 MB DDR RAM 400 Mhz
VGA: MSI 6600GT 128 MB

A Far Cry játéknál már Medium-os, vga beállítással a ház tető ami szalmának kéne lenni úgy nézki mint ha húztam volna egy sárga csíkot paintban! A föld ahogy megyek zöld helyett egyszínű fekete, a rozsda nagyon világos barna, képzelhetitek ezt milyen Ultra High-ben. Csak Low-ban használható, más egyéb gond nincs a játék közben!
Csak ennél a játéknál ilyen, felprobáltam rakni a 1.1-es patcht de amikor telepiteni akarnám kiírja hogy, telepitsem fel először a Far cry-t de közben fenn van, akkor megpróbáltam a 1.3-ast, amikor be kell írni a Telepítési helyet, na az megvan nyomnám a Next-et de nem reagáll rá! Kérem szépen segítsetek rajtam!

U.i: Nagyon jó az újságotok, minden egyre színvonalasabb remélem így folytatjátok, úgyhogy így tovább!!!

Üdvözlettel: Sándor

Szia
Amit leírtál,tipikus fejlesztési bug, vagyis az optimalizáslásnál még nem vették figyelembe a 6600-as kártya, illetve a ForceWare specialitásait, leginkább azért, mert még nem is léteztek akkor. Erre szokták kiadni a javításokat, amit jelen esetben neked is fel kellene telepítened, csak ugye ezt nem tudod megtenni az említett okok miatt. Amit nálad javasolni tudok, hogy tegyél vissza egy olyan Nvidia drivert, ami akkoriban készült, amikor a Far Cry.

Clemi

SHADE: WRATH OF ANGELS

Sziasztok!

Nekem egy olyan problémám lenne, hogy a Shade: Wrath of Angels c. játékban elakadtam a „Descent to darkness" pályán. Az igazság az, hogy angolul csak konyhanyelven (sem) tudok, így nekem minden egyes pálya új kihívás!:)

A cserebogarak (vagy mik) kiirtásáig szépen eljutok már, de onnan nem tudok továbblépni. asszem vmi kijáratot kell keresni, de a második nap után feladtam...Ez az a pálya, amikor vmi hatalmas csontváz van egy barlangszerűség közepén, egy ideig élő cserebogárral megspékelve, plussz hatalmas kőszobrok itt, és a barlangon kívül is, ahol még négy cserebogár várt. Az elején beszélt hozzám a „jó tündér", nos asszem, ő mondott olyan dolgot, ami segíthetne. De nem beszélni jól a angolt, így nem értettem...

Remélem érthetően írtam le a pályát, és a problémát is, és ha tudtok segíteni, azt nagyon megköszönném.
Szóval a kérdésem: Innen hogyan tovább?

Előre is köszönöm: malo

Szia malo!
Be kell állni a csontváz közepére, és egy telekinézis varázslatot kell alkalmazni, ugyanis van egy oda nem illő kődarab a bal falon. A mágia hatására a kődarab eltűnik, s a hűlt helyén az út szabaddá válik.
Jó játékot, remélem segítettem!

Üdv, babbit

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **1799 Ft/db** DVD! - FRISSÍTETT!	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ GTA3: VICE CITY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ BF 1942 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ CALL OF DUTY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
☐ MOHAA WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ FAR CRY WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ BF VIETNAM WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ DOOM 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
		☐ HALF-LIFE 2 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**
		☐ SIMS 2 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvétel

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214
SMS-ben: 06-30-342-1440 (név, cím, rendelés)

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft	033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft	192	Singles TT	P	400 Ft
128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	235	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	211	Soldiers	P	600 Ft
293	Alexander	P	600 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	300	FlatOut GU	P, 2, X	400 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	213	Sökdner TT	P	300 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	143	Spellforce TT	P	300 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	072	Oni	P	300 Ft	208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
006	America	P	300 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	075	Original War	P	300 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	296	SW: Knights of the Old R. II	P	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	299	Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	183	Partners	P	500 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	294	GTR GU	P	600 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	254	Half-Life 2	P	800 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	107	SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
266	Axis & Allies TT	P	300 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	196	H. P. and the P. of Azkaban	P	600 Ft	237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	298	The C. of Riddick: E. from B. Bay	P,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	255	Prince of Persia: Warrior Within	P,2,X,G	600 Ft	261	The LOTR: The Battle for ME.	P	600 Ft
131	Breed	P	600 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	260	The Moment of Silence	P	600 Ft
152	Broken Sword: The Sleeping D.	P,2,X	600 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	295	The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
256	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft	172	J. Bond 007: Everything or N.	P,2,X,G	600 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	207	Joint Operations TT	P	300 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
240	Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	265	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	262	Rome: Total War	P	600 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft	247	L. S. Larry: M. Cum Laude GU	P, 2, X	400 Ft	090	Rune	P	300 Ft	250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	264	L. S. Larry: M. Cum Laude TT	P, 2, X	300 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	263	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	244	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	157	Secret Weapons Over N. TT	P,2,X	300 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	291	Vampire: The M. Bloodlines	P	600 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
297	CSI: Miami	P	800 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
233	D-Day	P	600 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	239	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft	236	Warhammer 40.000: D. of War GU	P	600 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	259	Medal of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	292	Sid Meier's Pirates! GU	P, X	800 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	178	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	238	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft	275	Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft
229	Doom 3 GU	P	600 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
224	Driv3r	P,2,X	600 Ft	257	Myst IV: Revelation	P	600 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	148	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	179	SIMS biblia	P	800 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	258	NFS: Underground 2	P	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft				

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2:** PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

MEGRENDELŐLAP

☐ 2000/01 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **200 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **200 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/06 **700 Ft/db** (2 CD + 84o újság)
☐ 2004/01 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/02 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/03 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/04 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/05 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/06 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvétellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

SMS-ben: 06-30-342-1440 (név, cím, rendelés)

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

LAPOK TARTALMA ÉS TELJES JÁTÉKOK LISTÁJA:

WWW.CDGAMES.HU

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

306	Brothers in Arms: Road to H. 30	P, 2, X	600 Ft
305	Constantine GU	P, 2, X	600 Ft
320	Cossacks II: Napoleonic W. GU	P	600 Ft
315	Freedom F. Vs. The 3rd Reich	P	800 Ft
309	Playboy: The Mansion TT	P, 2, X	300 Ft
317	Project: Snowblind	P, 2, X	600 Ft
323	Scrapland TT	P, X	300 Ft
314	Splinter Cell: Chaos Theory	P,2,X,G	800 Ft
302	SW: Republic Commando	P, X	800 Ft
316	Still Life	P, X	800 Ft
321	Street Racing Syndicate TT	P, 2, X	300 Ft
303	The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
322	The Bard's Tale TT	P, 2, X	300 Ft
308	The Punisher TT	P, 2, X	300 Ft
319	The Sims 2: University GU	P	600 Ft
318	UEFA C. League 2004-2005 GU	P,2,X,G	600 Ft

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

A CSATA FOLYTATÓDIK...

STAR WARS BATTLEFRONT II

STAR WARS BATTLEFRONT II.: a STAR WARS világában játszódó legsikeresebb játék folytatása. Harcolj új frontokon, új bolygókon és a játék folyamán először az űrben is, légy JEDI! A küzdelem Október 31-től folytatódik.

LUCASARTS

Kapható PLAYSTATION® 2, PSP™ (PLAYSTATION®PORTABLE), XBOX® és PC platformra.

www.swbattlefront2.com

PANDEMIC

"PS", "PlayStation", "PSP","UMD" and "△○×□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Online play requires internet connection and Memory Card (8 MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox *Live*, and the Xbox and Xbox *Live* logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Internet connection required for online gameplay. Players are responsible for all applicable Internet fees. Xbox onine users will need an Xbox *Live*™ account. Online play subject to online terms of use as may be available online at www.swbattlefront2.com. Lucas Arts reserves the right to terminate online support of this product at any time. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. *Star Wars Battlefront* is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004, 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. *Best-selling claim based on unit sales for all platforms in the first eight (8) months after release.

12+ ™ www.pegi.info

Nehéz a választás?
Majd mi segítünk!

Konzol Stúdió

www. konzolstudio.hu
info@konzolstudio.hu

1092 Budapest, Kinizsi u. 21-25
Tel./Fax: 06-1-216-6626
Szerviz: 06-1-218-1925
Mobil: 06-20-9-888-337

Nyitva tartás: H-P: 10-18; Szo: 9-13